
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET
STATION
TATION OFICIAL
Nº15 495 PTAS. 2,98 EUROS
¡¡REGALOS!!
10 TOMB RAIDER IV
5 XPLORER
LARA VUELVE
A CASA POR NAVIDAD
TOMB
RAIDER
LA ÚLTIMA
REVELACIÓN
MEDIEVIL 2
PRIMERAS IMÁGENES
DE LA NUEVA AVENTURA
DE SIR FORTESQUE
DINO CRISIS
LAGARTO, LAGARTO...
GUÍAS
METAL GEAR SOLID:
SPECIAL MISSIONS
REVIEW Y GUÍA DE MISIONES
TENLE MUCHO MIEDO
RESIDENT EVIL 3
TE ADELANTAMOS SUS SECRETOS
99015
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS ACE COMBAT 3 > GALERIANS > ACTION MAN > PARASITE EVE 2 > ALUNDRA 2 > FIGHTING
FORCE 2...Y 6 MÁS ANÁLISIS CRASH TEAM RACING > JADE COCOON > QUAKE II... Y 12 MÁS GUÍAS
SHADOWMAN (2ª PARTE) > SLED STORM > RAINBOW SIX (1ª PARTE) > TONY HAWK'S SKATEBOARDING



N15 ENERO 2000

Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Víctor Carrera
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Dirección de arte: Ibon Zugasti
Jefe de Redacción: Óliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Álex Ortega
Colaborador: Manel Calpe
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
abraham@intercom.com
Traductores: Roberto Alberdi, Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón
Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

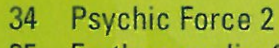
DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

CUENTA ATRÁS 23

RESIDENT EVIL 3, MEDIEVIL 2... ESTA SECCIÓN HUELE A MUERTO







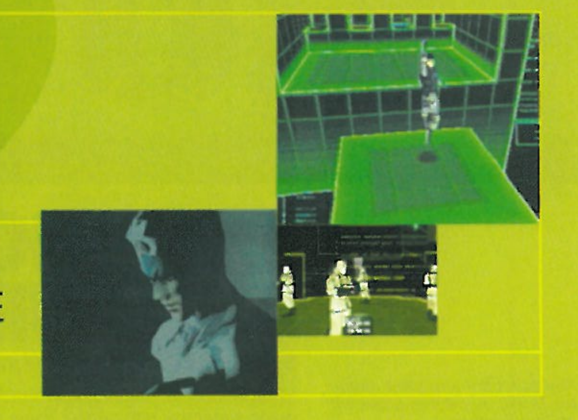
EN ÓRBITA 37

LAS CHICAS SON GUERRERAS: LARA CROFT Y REGINA LO DEMUESTRAN



METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 63

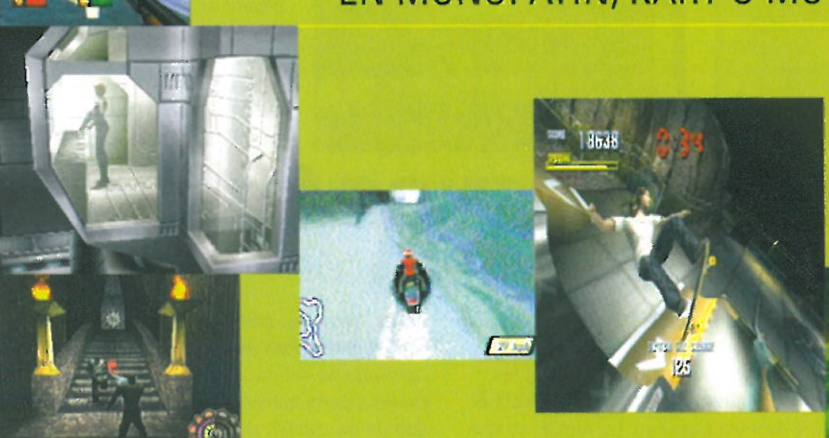
ANÁLISIS Y GUÍA PARA QUE TE PUEDAS ECHAR UNOS ESPIONAJES A GUSTO CON SOLID SNAKE





LIBRO DE RUTA 64

PREPARAOS PARA UNAS CARRERAS, YA SEAN EN MONOPATÍN, KART O MOTO DE NIEVE





SECCIONES

Noticias psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

CONSIGUE A LARA CON UN BUEN PAR DE CARRETES

Aquí tenemos a nuestro director Drako momentos antes del ataque cardiaco...



Es de origen holandés, tiene formas curvas y no es un queso de bola: ¿de quién estamos hablando? Pues de la impresionante Lara Weller, la modelo que encarna a Lara Croft, quien se paseó por nuestro país los pasados días 11, 12 y 13 de noviembre. La indómita Lara posó para nuestras cámaras, firmó autógrafos a los fans e incluso tuvo el magnánimo gesto de acercarse a menos de diez metros para tomarse



una instantánea junto a nuestro funesto director Drako (mirad la foto adjunta: si llega a sonreír más se le desencaja la mandíbula). Como mínimo la experiencia le sirvió como entrenamiento para aguantar el tipo a la hora de rodar en la serie *Compañeros* con el melindroso Francis Lorenzo.

La tocaya de Indiana Jones, además, presentó en Barcelona una interesante promoción conjunta de Proein y Agfa en la que por la compra de 2 carretes de película HDC Plus el afortunado comprador se lleva una demo jugable de *Tomb Raider: The Last Revelation*. ¡Eh, un momento! Antes de ir corriendo a la tienda de la esquina deberías saber que el CD de regalo lamentablemente no es para PlayStation, sino para PC.



LA CRISIS DINOSÁURICA INVADE ESPAÑA

Madrid fue pasto a finales de noviembre de una invasión de hordas salvajes de Tyrannosaurus Rex con muy malas pulgas. El repentino ataque de dinosaurios fue debido a la aparición en nuestro país de *Dino Crisis*, el último juegazo de la factoría Capcom. La verdad es que algunos peculiares ejemplares de saurio debieron olvidar por momentos su mala leche, porque estuvieron dispuestos a posar ante las cámaras presentes con la bella Regina y su recién estrenado peinado estilo Llongueras. Otras chicas, en cambio, sufrieron en sus propias carnes los mordiscos de los lagartos gigantes, como es el caso de una señora rubia muy perjudicada que nos expresó perfectamente su desesperación ante la necesidad de un cambio de look radical. Para aquellos que deseen conocer algo más sobre la fauna prehistórica que anda suelta por nuestro país, os recomendamos que os empapéis del análisis y el libro de ruta de *Dino Crisis* que os ofrecemos este mes.

SOLID SNAKE, ACORRALADO EN LOS TRIBUNALES

La Unión de Consumidores Españoles en Asturias ha decidido ejercer acciones legales ante el Fiscal General del Estado, el Fiscal Especial Antidrogas , el Fiscal Superior de Justicia de Asturias y el Fiscal Tutelar de Menores. La razón: el videojuego de PlayStation *Metal Gear Solid* ya que "incita al consumo de drogas". Así, como suena. Según Dacio Alonso, presidente de la UCE-Asturias, el "mensaje" del juego de Konami que ha vendido más de 5 millones de copias en todo el mundo es "extremadamente peligroso, sobre todo porque está destinado a niños y jóvenes". Parece que la famosa polémica del Diazepam, que ya tuvo su cuota de resonancia mediática cuando el juego se comercializó en nuestro país, vuelve estas Navidades cual protagonista de anuncio de turrones. Lo que en el título de Hideo Kojima es un simple elemento más de la acción (la necesidad de utilizar PUNTUALMENTE el tranquilizante para que Snake pueda eliminar a Sniper Wolf utilizando el punto de vista telescópico de su fusil) es elevado por el presidente de la UCE asturiana a "mensaje destinado a niños y jóvenes" que promociona "la consecución del éxito a cualquier precio, incluso drogándose". Es de suponer que en la UCE asturiana no habrán visto que en la caja del juego hay un mensaje que recomienda el producto a MAYORES DE QUINCE AÑOS, ni siquiera habrán llegado a introducir uno de sus dos CDs en la Play, y menos aún conocerán la reputación de su creador en el mundo de los videojuegos. Por lo tanto resulta



chocante que con una ignorancia tan supina del asunto, se efectúen acusaciones de tal calibre ante un buen número de instancias judiciales. Esperemos que nuestro pobre Snake sea capaz de contratar a un buen equipo de abogados.

SIMO TCI'99: PLANETSTATION CONTRAATACA (Y VAN DOS)

El Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid volvió a acoger el SIMO TCI entre el 2 y el 7 de Noviembre. Y, al igual que el año pasado, *PlanetStation* no faltó a su cita. Los aficionados a los videojuegos que pasaron por nuestro stand tuvieron la oportunidad, aparte de "disfrutar" de la presencia de los ínclitos Drako y HolyBear, de probar las últimas novedades para nuestra gris como *Dino Crisis* o *Esto es Fútbol*. Asimismo, durante el día 29 organizamos un torneo con la colaboración de Virgin de *Carmageddon / Street Fighter Alpha 3* que acabó con el resultado de tres finalistas, un ganador, la moqueta del stand con la misma consistencia que la mayonesa (nunca más volvió a ser la misma) y dos redactores pisoteados por la multitud de curiosos que se acercaron a observarlo. Aprovechamos estas líneas para felicitar a los ganadores y agradeceros a todos vuestra participación, un besito para ellas, un abrazo para ellos, y enviar un especial saludo a Carlos Hernández y Felipe Guzmán. Tan sólo nos queda una cosa por deciros: ¡Nos vemos el año que viene! (o no).





Los impresentables de Planet *(extremo izquierdo y derecho), junto a los alegres ganadores del torneo Carmageddon/SFA3.*

AL ESPERADO *GRAN TURISMO 2* SE LE GRIPA EL MOTOR

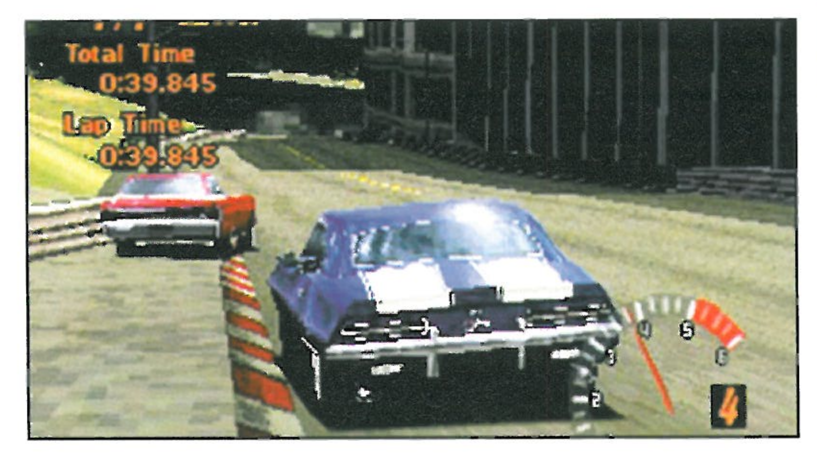
Cuando todo parecía indicar que la secuela del magistral simulador de conducción de Polyphony Digital aparecería antes de fin de año en el mercado norteamericano y japonés, Sony ha anunciado la mala nueva. Debido a que el juego aún no ha superado los controles de calidad necesarios, *Gran Turismo 2* no verá la luz hasta la segunda o tercera semana de enero del 2000 en EEUU y Japón. Pero todo tiene su lado bueno, pues el producto final promete superar de largo a su genial predecesor. Si en *Gran Turismo* disponíamos de 10 circuitos diferentes y 150 coches para quemar gasolina a todo gas, iros preparando los más fanáticos, porque en esta nueva versión la cifra se eleva hasta la friolera de 594 automóviles y 28 recorridos distintos en pistas de asfalto, tierra y competición. Parece ser que esta segunda parte de *GT* no mostrará mejoras espectaculares en el apartado gráfico, algo ciertamente difícil de conseguir visto su predecesor. Lo que sí es seguro que incluirá son mayores dosis de realismo, como el sonido real del motor de cada automóvil, coches de segunda mano a precio reducido (aun así no esperéis encontrar el Drakomóvil) y unos competidores con mayor dominio del volante. El juego además contemplará dos nuevos tipos de competición (rally y deportivos clásicos) y promete una conducción suave como la seda pero adecuada a las características de nuestro coche, teniendo en cuenta los trompazos, reparaciones o trucajes a los que lo hayamos sometido. Salvando la ausencia de marcas tan emblemáticas como Porsche o Ferrari, *Gran Turismo 2* se presenta como la opción ideal para todos aquellos que quieran saber lo que se siente a los mandos de los mejores automóviles del mundo. En España parece ser que no veremos el juego hasta marzo del 2000, pero seguro que la espera merece la pena.







Aún tendrás que esperar unos meses para poder fardar con un alerón como ese.



RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Final Fantasy VII
3>Gran Turismo
4>Silent Hill
5>Resident Evil 2
6>Driver
7>Syphon Filter
8>Tekken 3
9>Tomb Raider II
10>Colin Mc Rae

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

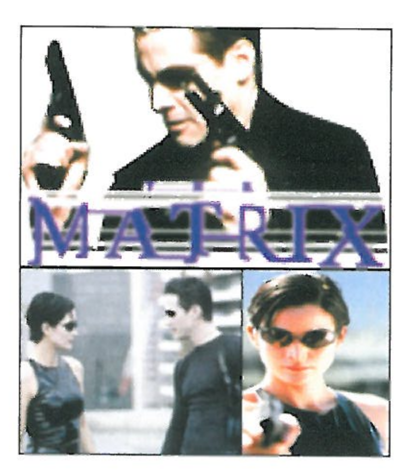
PSX
1>Final Fantasy VIII
2>FIFA 2000
3>Dino Crisis
4>Star Wars Episodio I
5>Tekken 3 (P)
6>MGS: Special Missions
7>Final Fantasy VII (P)
8>Resident Evil 2 (P)
9>Gran Turismo (P)
10>Time Crisis+G-CON 45

N64
1>Jet Force Gemini
2>Rayman 2
3>Star Wars: Episode I Racer
4>Goldeneye (P)
5>Shadowman
6>Mario Kart 64 (P)
7>Turok II: Seeds of Evil
8>Mario Party
9>The Legend of Zelda: Occarina of Time
10>Hybrid Heaven

PC
1>FIFA 2000
2>Age of Empires II
3>Mig Alley
4>Castrol Honda Superbike 2000
5>C&C: Tiberian Sun
6>PC Fútbol 7.0
7>Driver
8>Star Wars: Episodio I - LAF
9>PC Fútbol 7.0: Extension
10>Space Clash

THE MATRIX Y PS2 SE VERÁN LAS CARAS EN EL 2002

Hace apenas un año Larry y Andy Wachowsky, dos hermanos aficionados a los cómics futuristas y la tecnología informática, dirigieron una de las más controvertidas películas de ciencia-ficción de los años 90. *The Matrix* planteaba un inquietante interrogante: ¿llegará un momento en el que nuestra vida sea simplemente una creación virtual por parte de un ente informático todopoderoso dotado de una ilimitada inteligencia artificial? (Ojito con la frase de marras). La película tuvo mucho éxito y como la próxima PlayStation 2 parece ser una plataforma ideal para aventuras virtuales con muchos bits de por medio (los mismos Wachoswsky se confiesan fans de los videojuegos), dentro de dos años los usuarios de la nueva bestia parda de Sony podrán disfrutar de la traslación a consola de las aventuras de Neo, Trinity y compañía. A pesar de ser una idea a largo plazo la cosa va muy en serio y ya están entre las candidatas a convertirse en madre de la criatura compañías de la talla de Eidos, Capcom o Namco. Algunos rumores *made in* Internet apuntaban a una posible implicación estelar de Konami y Mr. Hideo Kojima en el proyecto, pero el creador de *Snatcher* y *Metal Gear Solid* ha desmentido las habladurías. El toque gracioso del tema es que incluso se ha llegado a especular con que Shiny Entertaiment (los excéntricos autores de *Earthworm Jim*) se haga cargo del asunto, pero parece ser que por ahora están muy ocupados con su esperado *Messiah*. Lo que sí es seguro es que en el año 2002, coincidiendo con el estreno de la segunda parte del film, podremos comprobar en PS2 si *The Matrix* es capaz de transportarnos a un universo informático tanto o más turbador que su equivalente cinematográfico.



BUSCANDO A LA BRUJA DEL BOSQUE

Uno de los últimos bombazos inesperados de la taquilla cinematográfica ha sido *The Blair Witch Project*, una mezcla de película de terror de serie Z al estilo *Viernes 13*, reportaje de *Misterios sin Resolver* y vídeo de acampada cutre-salchichera hecho con cuatro duros que convirtió a sus dos sagacísimos autores en genios del marketing y nuevos millonarios. Pues si deseas revivir en tu casa las terroríficas aventuras de los protagonistas del film, Gathering of Developers y THQ tienen pensado desarrollar para PC y consolas una aventura gráfica en primera persona que promete dejar impresionados a aquellos que disfrutaron de los gritos, los esquizofrénicos movimientos de cámara y las correrías nocturnas de la película original. En teoría el juego está pensado para PlayStation 2, lo que indica que la búsqueda de la bruja más piruja va para largo.





BREVES

HAY MÚSICA EN MI PLAY
Aprovechando la visita anual de Papá Noel y los Reyes Magos, Sony Music Entertainment ha decidido publicar en España la segunda entrega de *PlayStation, el Álbum*, un doble compacto con música ideal para mover el esqueleto sin parar. Desde Jamiroquai y su *Canned Heat* hasta Vengaboys y *We're going to Ibiza* pasando por el inevitable Ricky Martin (*Livin' la Vida Loca*), esta segunda parte ofrece más de 3 horas de música *dance-festivalera* que servirán para alegrar un poco más tus juergas caseras. Además de los 38 temas musicales que forman la recopilación, *PlayStation, el Álbum 2* incluye también un tercer CD con demos jugables de 8 juegos de Play, destacando *Ridge Racer 4*, *Wipe3out* y *Um Jammer Lammy*.

INFOGRAMES COMPRA GT INTERACTIVE
La compañía francesa Infogrames Entertainment ha decidido ampliar su oferta de productos y se ha hecho con el control de GT Interactive después de un desembolso de 22.000 millones de pesetas. Gracias a esta operación la empresa del armadillo multicolor pasará a ser la editora de los juegos desarrollados por firmas de la talla de Reflections (responsable de joyas como *Driver* y *Destruction Derby*), u Oddworld Inhabitants, creadores de *Abe's Exoddus*. Después de hacerse en los últimos tiempos con Gremlin, Accolade y Ocean , y con un inmenso catálogo de más de 1.000 juegos, Infogrames se consolida como todo un gigante mundial en el mundo de los videojuegos.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 13 DE *PLANETSTATION*

>Concurso Los 10 mejores juegos
Mando, gorra y camiseta *PlanetStation* para:
Jordi Torrents García (Sabadell)
José María Jurado Tapia (Hospitalet de Llobregat)
Joaquín López Collado (San Javier, Murcia)

>Concurso RC Stunt Copter
El escenario que aparecía en el magnífico juego de Virgin era 'Un campo de fútbol americano" (D)
Ganan:
Miguel Molina Aguilar (Granada)
Borja Burgui Inda (Rentería, Guipúzcoa)
Sergio Martín Cotán (Sevilla)
José Vicente Senin Fuentes (Segovia)
Urtzi Arrieta Archilla (Sopelana, Vizcaya)
Antonio Jesús Segura Medina (Berriozar, Navarra)
Nieves Natalia Santana Gómez (Vega de San Mateo, Las Palmas)
Joseba Rodríguez Martino (Sestao, Vizcaya)
Álvaro Trigo Martín de Vidales (Madrid)
Ignacio Macón del Campo (Valladolid)
Pablo Mendiola Wippermann (Madrid)
Álvaro Valenzuela López (Jerez de la Frontera)
Salva Pérez Cantallops (Palma de Mallorca)
Ángel Porto Moya (Cruces-Barakaldo, Vizcaya)
Pablo González Rabuñal (A Coruña)

>Concurso Final Fantasy VIII
Las siete diferencias son: Número espada Seifer; Cruz manga Seifer; Botón cinturón Squall; Pluma esquina superior derecha; Collar Rinoa; Alas espalda Rinoa; Pluma cerca de manga de Rinoa.
Ganan:
Noelia Macías Bolaños (Las Palmas de G.C.)
Álvaro Bonilla Villalba (V. de los Infantes)
Juana Hernández Díaz (Badalona)
José Luis Grancha Ausejo (Valencia)
Martín Dalmas (Barcelona)
David Palomo Vaquero (Plasencia, Cáceres)
Carlos Félix Navarro (Málaga)
José Antonio Ortiga Monje (Barcelona)
Daniel Arranz Olmedillas (Fuengirola, Málaga)
Álvaro J. Bernal García (Plasencia, Cáceres)

>Concurso Xplorer
Este mes, los cinco Xplorer se los llevan:
Luisa Cornejo González (Fuenlabrada)
Pablo Postigo Romero (Antequera, Málaga)
Santiago Sánchez Blázquez (Plasencia, Cáceres)
Rafael Ramón Lázaro (Alboralla, Valencia)
Sonia Alonso Calo (A Coruña)



SATÉLITE USA



Lo sabemos: tenemos una corresponsal que, más que cañón, está BuCannon, Cat Bucannon. Si dejas de mirar fijamente la foto por unos momentos, podrás enterarte de lo que se cuece en EEUU.



Electronic Arts ha acabado su nuevo juego de golf, *Cyber Tiger*. Lejos de ser una sesuda simulación deportiva, éste es un título accesible para todos los públicos. El personaje principal evidentemente, es la versión super-deformed del golfista Tiger Woods. Iros preparando so golferas, ya que está a punto de llegar a vuestro país.



Aquí huele a tigre...



Con la poli en los pistones.



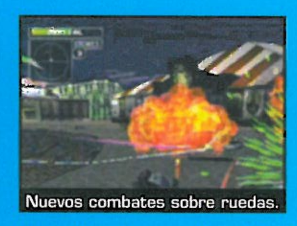
Cuando creíamos que ya no quedaban más pardillos que tirar de sus motos, recibimos la noticia del lanzamiento de un nuevo Road Rash para PlayStation. En un alarde de originalidad, llevará por título *Road Rash: Jailbreak*, e incorporará mejoras como cuatro jugadores a pantalla partida, nuevas armas, un modo Historia y más bandas de facineriosos motorizados que nunca.



Paperboy ha vuelto, y esta vez ¡en 3D! Esta versión para PlayStation incluirá nuevos peligros que sortear así como nuevos trazados que cambiarán de perspectiva conforme avancemos. ¿Y quién dijo que las bicicletas eran sólo para chicos? En esta nueva versión también podremos pasear con nuestra Induraina particular repartir diarios a golpe de manillar.



Unas auténticas bicicletas.



Nuevos combates sobre ruedas.



Un año después del mediocre *Twisted Metal 3* 989 Studios vuelve a la carga con una cuarta parte que promete (todos dicen lo mismo) mejorar su antecesor y devolver el tono más satírico y mordaz. Para ello, qué mejor que colocar como protagonista indiscutible al payaso Sweet Tooth para que coordine todo el circo de chatarra, tiros y asfalto quemado de este exponente de los combat cars.



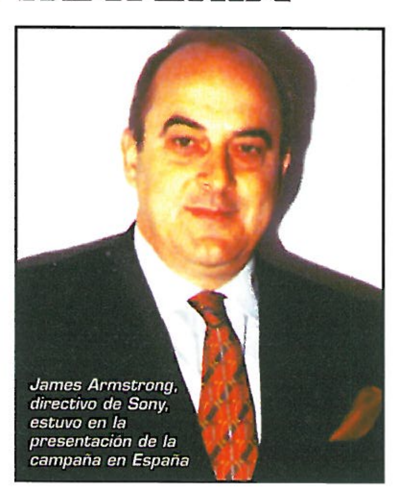
Aunque la película era capaz de aburrir a una oveja filósofa, esperemos que el nuevo juego basado en *Wild Wild West* no tenga el mismo efecto sobre los jugadores de PlayStation. Alternativamente, asumiremos la personalidad del chulesco James T. West (*el Príncipe de Bel-West*, para los amigos) y Artemus Gordon para resolver puzzles y disparar a porrillo con el objetivo de salvar al presidente Ulysses S. Grant.



El abuelo del AVE, el pteraonodon.

SONY EMPRENDE UNA NUEVA CAMPAÑA CONTRA LA PIRATERÍA

El pasado uno de diciembre Sony convocó a la prensa especializada para mostrar el anuncio televisivo que constituye el núcleo de esta nueva iniciativa contra el extendido problema de la piratería. Dura treinta segundos y se emitirá en todas las franjas horarias de la tarde y de la noche. La idea, así como la realización del anuncio son enteramente españoles y se exportarán a otros países.



James Armstrong, directivo de Sony, estuvo en la presentación de la campaña en España

Una niña rubia de ojos azules camina por el madrileño cementerio de la Almudena, con una rosa blanca en las manos, para acabar depositándola en la tumba de Crash Bandicoot. "La piratería mata a tus héroes" es la leyenda que reza finalmente el anuncio. Con esta iniciativa exclusiva, Sony pretende dar a conocer el problema de la piratería de videojuegos en España, y concienciar a propios y ajenos de lo mucho que hace tambalearse el futuro de la industria el comercio de videojuegos reproducidos ilegalmente. Y si bien la reacción de apoyo de los medios se mostró pronta y contundentemente, no fuimos pocos los que, durante el turno de preguntas, nos referimos al alto precio que los originales tienen en el mercado, y el duro golpe que supondría para el mercado negro la reducción de estos precios. Sony sostenía que, teniendo en cuenta los costes de distribución, empaquetado, publicidad, y porcentaje que percibe el comerciante, una bajada en el precio no resultaría en última instancia rentable para ninguna empresa desarrollada.

En referencia a los futuros soportes como el DVD y sus múltiples mecanismos de seguridad anti-copia, *Planetstation* preguntó a Sony si no pensaba que las ventas de las videoconsolas basadas en cartuchos no serían acaso tan distantes a las de CD-Rom por la dificultad de aquellos de ser pirateados. Sony respondió que "en cualquier caso, la filosofía de empresa de Sony está radicalmente opuesta a la piratería, y ese tipo de criterio no ha influido en absoluto en el propósito de la nueva Play Station 2".

PACKS NAVIDEÑOS DE SONY

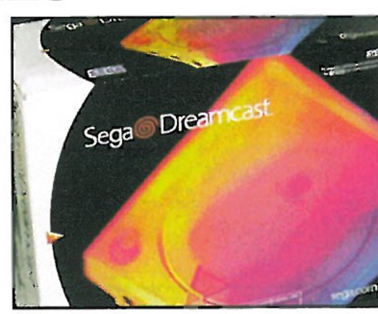
Si te parece soso comprar simplemente un videojuego para tu Play ahora que se acaba el año y puedes permitirte gastar unas pelillas de más, tienes la oportunidad de adquirir estas Navidades unos packs especiales que Sony pone a tu disposición a un precio también especial. Ésta es la lista de los caprichos navideños que puedes pedirle a Papa Noel o al famoso trío de Reyes cabalgadores de camellos.



PACK	CONTENIDO	PRECIO
Final Fantasy VIII	Juego, tarjeta de memoria, camiseta y póster	11.990 pts.
Esto es Fútbol	Juego y tarjeta de memoria	8.990 pts.
Esto es Fútbol	Juego y multitap	11.990 pts.
Spyro 2	Juego y estuche porta-CDs	8.490 pts.
Tarzan	Juego y estuche porta-CDs	8.490 pts.
Crash Team Racing	Juego y estuche porta-CDs	8.490 pts.
Crash Team Racing	Juego y multitap	11.990 pts.
Barbie Cabalga y Juega	Juego y estuche porta-CDs	3.990 pts.

YA SÓLO FALTAN 5.999 MILLONES

La Dreamcast empieza a alcanzar cifras de ensueño, después de lograr el millón de unidades vendidas en Estados Unidos. Este número es aún más impresionante si tenemos en cuenta que se ha conseguido en apenas dos meses, ya que la potente consola salió a la venta el 9 de septiembre de este año. Estas cifras mejoran las previsiones de Sega para el territorio americano, sobre todo teniendo en cuenta que la campaña de las fiestas navideñas todavía están por llegar. Comparativamente hablando, en Japón esta cifra se alcanzó en los primeros cuatro meses de vida de la consola en el país.



Parece que después del batacazo que supuso la incursión de Sega en los 32 bits con la malograda Saturn, la compañía vuelve por fin a levantar cabeza con más ganas de guerra que nunca, y con la intención de no ponérselo nada fácil a los competidores que están por venir: el 'hipotético' proyecto Dolphin de Nintendo y, sobre todo, la PlayStation 2. Incluso en el viejo continente la 'Sónica' compañía empieza a consolidarse, ya que desde su lanzamiento oficial el día 14 de octubre, ya se han vendido 400.000 unidades. Si siguen así, pronto van a hacer bueno su eslogan publicitario que reza 'Hasta 6 mil millones de jugadores'.

CAMPEONATO MUNDIAL DE *TEKKEN TAG TOURNAMENT*

El pasado mes de noviembre se celebró en Estados Unidos el Campeonato del Mundo de la última entrega del famoso beat'em-up de Namco en versión *coin-op*. En un gigantesco salón recreativo, jugadores de todo el mundo intentaron demostrar que las miles de monedas gastadas en la última joya de la saga *Tekken* merecen una recompensa.



Después de cientos de espectaculares duelos se acabó imponiendo el coreano Seok Dong-Min que, pese a utilizar durante todo el campeonato la pareja Lei-Hwoarang, decidió cambiar en la final al poli de la coleta por Baek. La jugada le salió bien y ya puede vacilar delante de sus estimados colegas de no tener ningún rival en el mundo si se trata de echar unas partiditas al celebérrimo juego de las tres T's.

LA NINTENDO 64 TOMA EL RELEVO DEL CINE PARA ADULTOS

¿Quién decía que la única plataforma de 64 bits, la nebulosa Nintendo 64, no tenía *sex-appeal* ni atractivos interesantes? La cadena de hoteles norteamericana Omni parece dispuesta a desmentir esta afirmación, ya que ha decidido substituir el servicio de cine X de las habitaciones de sus establecimientos por la posibilidad de echarse unas partiditas a la consola de Mario y Donkey Kong. El revolucionario cambio ha sido debido a la voluntad de Omni de preservar mejor los valores familiares ante el pernicioso efecto de las películas porno. El vicepresidente de marketing de la cadena de hoteles, Peter Strebel, ha afirmado estar entusiasmado "con los nuevos servicios para las habitaciones, que satisfarán las necesidades de entretenimiento de nuestros clientes". Así que ya lo sabéis, todos aquellos que encontraban en los juegos de la más avanzada consola de Nintendo la misma diversión que en un debate entre Sánchez-Dragó y Abel Matutes pueden ir pensándoselo dos veces.

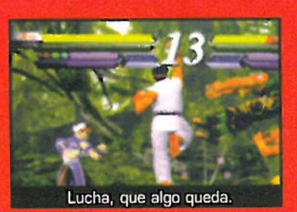


SATÉLITE JAPO

Nuestro correponsal nipón Shintaro Kanaoya nos ofrece este mes noticias sobre juegos tan extraños en Occidente como un simulador de cría de caballos y un ligue'em-up.



Capcom ha dejado escapar unas cuantas imágenes más de *Street Fighter EX3*, el primer título de la compañía para PlayStation 2. Aunque no parezca llegar al nivel de la estrella de Namco *Tekken Tag Tournament*, este beat'em-up destila calidad por los cuatro costados, e incluye mejoras como la posibilidad de luchar por equipos. Y es que, a pesar de todo, *Street Fighter* continúa teniendo mucha pegada.


Lucha, que algo queda.


JoJo's: ideal para golpear y reír.



Como no sólo de Street Fighter vive Capcom, este mes ha lanzado a la calle la versión NTSC de *Jojo's Venture*. Como os informábamos el mes pasado, el juego es un beat'em-up muy al estilo de la serie *Street Fighter Alpha* aunque con ciertos toques de RPG. A pesar de que las animaciones dejan algo que desear, tanto los combos, los golpes especiales así como la apariencia y movimientos de los personajes tienen el grado de calidad a la que Capcom nos tiene acostumbrados.

El RPG basado enteramente en una compañía extractora de mineral lunar (cosas más raras se han jugado, ¿no?) vuelve a casa por Navidad. *Zeus II: Carnage Hearts* incorpora importantes mejoras respecto a su antecesor. Con grandes cantidades de naves de ataque, la posibilidad de partidas multijugador y montones de nuevas compañías mineras en lucha por la supremacía extractora, el juego pinta mejor que nunca.


Soy mineroooo...


Caballos de potencia para la Play.



Aunque no han pegado lo que se dice muy fuerte en el resto del mundo videojueguil, los títulos basados en la crianza de caballos continúan teniendo gran acepctación en Japón. El último representante de este apasionante sub-género, *Derby Stallion 2000*, incorpora la posibilidad de elegir la alimentación de nuestros campeones, así como montones de carreras donde correr a sus lomos. Vamos, es lo más parecido a juntar un juego de carreras y un *tamagotchi*.

Casanova, el amante de las mujeres más hermosas y macizas, capaz de derretir a un polo de fresa si es femenino, ha llegado a Japón. Bueno, al menos ésta es la idea de *True Love Story*, un juego en el que deberemos buscar y seducir chicas, contactando con ellas para preguntarles cosas de interés más que particular. Si no respondes adecuadamente en el momento preciso puedes perder la poca reputación de mujeriego que te quedaba en el barrio.


Poca ropa pero, ¿tiene frío?

VIDEOJUEGOS en LA ONDA

UNA VEZ MÁS LA SECCIÓN ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y MEDIOS, VISITA UN MODELO EJEMPLAR: CON MUCHAS GANAS, POCO LUCRO, Y MÁS "SALAOS" QUE LA MAR LOS CHICOS Y CHICA DE CÓDIGO BIT, PROGRAMA DE RADIO DE LAS ISLAS CANARIAS DESPRENDEN HUMOR, ENCANTO, Y BUEN ROLLO A RAUDALES EN CADA EMISIÓN.

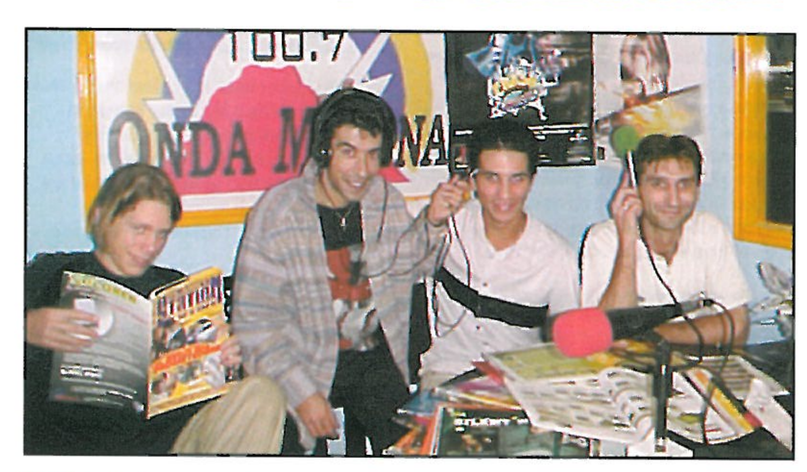
Si queréis saber más, contactar con ellos, participar activamente o cualquier otra cosa, podéis contactar con ellos por vía electrónica en Codigobit@latinmail.com o bien a voz viva en el teléfono: 922 72 05 04.



MÁS DE CUARENTA PROGRAMAS DE FÓRMULA DESMADRE

CÓDIGO BIT DE ONDA MARINA TENERIFE: VIDEOJUEGOS A LO GUANCHE

Sus integrantes: Javi "Frak"; Iván "Acuario" Turbo D.J.; José Angel "Kalima"; "Technoguanchita" y Patri "El Guiri". Conducen y dirigen un programa (atención) consagrado exclusivamente a nuestra amiga la gris. "Empezamos hablando de videojuegos en general, pero aquí en las islas la Play manda, así que nos trasformamos en monográfico". Música *techno*, bandas sonoras de juegos a porrillo y desmadre total es su fórmula.



P: ¿Qué es eso de la fórmula desmadre?

C: Consiste en transmitir buen rollo, divertir y divertirnos. Nuestro programa tiene un sumario flexible y nos basamos totalmente en la participación de los oyentes. Son ellos los que hacen el programa con nosotros. Ofrecemos noticias y novedades, análisis de los mejores juegos, y todo ello aderezado con bandas sonoras guapas y canciones que nos van pidiendo los oyentes.

P: ¿Sólo analizáis los juegos buenos?

C: No, algunas veces cae algún petardo. Pero somos bastante críticos. Si un juego es un petardo, pues es un petardo. Y si resulta ser muy muy basurilla, tiramos de la cadena (efecto sonoro) y hala, a correr.

P: ¿Qué juegos habéis comentado?

C: Pues en cuarenta y un programas, cuarenta y un juegos: *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter*, *Silent Hill*...

P: ¿Tenéis ranking?

C: Sí, y lo hacen los oyentes a través de sus colaboraciones en vivo, durante el programa. También tenemos una sección de *preview* que llamamos "A la caída", una típica expresión guanche (canaria).

P: ¿Y cómo os financiáis? ¿Tenéis patrocinadores?

C: Nuestra financiación es nula, y al principio teníamos dos patrocinadores, pero el cibercafé se nos echó atrás. El otro es el videoclub Granadilla, de Granadilla, que si bien no colabora económicamente, todas las semanas nos da un juego para regalar a los radioescuchas.

P: ¿Con algún concurso?

C: Sí, uno que hacemos preguntando cosas sobre las secciones del propio programa.

P: ¿Qué podéis decirnos de vuestro público? ¿Son chicos, chicas, adultos, niños o jóvenes?

C: Es una audiencia maravillosa. Son muy fieles, y hay de todo tipo. En su mayoría jóvenes, y aunque parezca raro tratándose de videojuegos, tenemos mucha audiencia femenina. Hay un grupo de chicas que nos llaman casi todas las semanas. Hay una que se llama María que seguro que daría un repaso al *Tekken* a cualquier redactor de la Planet.

P: ¿Por qué un programa de videojuegos, en lugar de cine o de música?

C: Para nosotros los videojuegos son una obra de arte a la altura de la música y el cine. Ya hay muchos programas sobre música y muchos tienen secciones dedicadas a las carteleras. Los viedeojuegos son, decididamente, nuestra movida, y sólo pretendemos hacer el mejor programa de videojuegos de todas las islas, y a juzgar por lo poco que han durado nuestros imitadores y competidores, lo hemos conseguido.

P: ¿cuál es la tía más cañera del panorama *videojugueiro*?

C: Lara Croft (unánimemente).

P: ¿Y el tío más cañero?

C: HolyBear, por supuesto (risas). No, en serio, hacéis una revista diferente. La usamos muchísimo para el contenido de nuestro programa. Hacéis lo que nadie hace: la sección de *Al Habla* es genial, el *Cómic* y los *Peores Trucos* son una pasada. Además tenéis las guías (palabras mayores). Nos sentimos muy identificados con el ambiente que hay en vuestra redacción, porque creemos que es similar al de nuestro programa. El reportaje sobre cómo se hace un número fue un puntazo.

P: Sólo se os puede oír en el archipiélago, ¿verdad?

C: Sí, en el 90.6 y en el 100.7 de la frecuencia modulada. En todas las islas menos en la parte norte de Fuerteventura.

P: Tal vez por eso la relación con los distribuidores es un poco más fría, ¿verdad?

C: Estar en Canarias y ser local, aunque no debería, son unas taras importantes. Las casas no nos hacen el menor caso (relación fría no, relación gélida) y el trato con Sony es nulo, a pesar de que muchos oyentes nos preguntan si nos tienen en nómina, por la mucha publicidad que les damos al ser un programa exclusivo de PlayStation.

Bueno pues quede ahí eso. Todos los miércoles de siete a nueve, una hora más en la península, Código Bit, tu programa guanche de videojuegos, en Onda Marina Tenerife. Y suerte con esa web, campeones.

FUERA DE ÓRBITA

LA REVISTA *PLANETSTATION* TIENE EL PRIVILEGIO Y EL HONOR DE PRESENTAROS EN EXCLUSIVA LOS PRIMEROS FRUTOS DE LA SECCIÓN *EL VIDEOJUEGO DEL MILENIO* EN LA QUE PODRÉIS VER HASTA DÓNDE PUEDE LLEGAR EL INGENIO HUMANO APLICADO A LA INGENIERÍA LÚDICA DEL SIGLO XXI. ESO SÍ, ÉSTA ES LA ÚLTIMA VEZ QUE POSAMOS HACIENDO EL PAMPLINAS PARA ILUSTRAR UN JUEGO, ASÍ QUE A VER SI OS CURRÁIS ALGÚN DIBUJILLO CUANDO ENVIÉIS VUESTROS PROYECTOS A LA REDACCIÓN.

PLANETWORLD: DRAKO IN CRISIS

Género: **AVENTURA EDITORIAL**

Creador: **Álvaro Trigo Martín**

El argumento nos sitúa en el mundo "PlanetWorld" en el que unos *facinerosos*, llamados Truji y Tucán (actualmente reclutados en las Islas Fidji), roban los últimos artículos de la revista de Drako. Para ello, el susodicho enviará a su fiel compañero HolyBear para intentar recuperar los preciados escritos. Para facilitar la labor a HolyBear existen *power-ups* con forma de Minimans y los sabios consejos de Nen, Xom y el profeta Seed que nos ayudarán en nuestra aventura. El mundo "PlanetWorld" se divide en submundos que van desde los baños de la Planet hasta la mismísima Redacción. Además, si te acabas el juego al 102,5%, ni más ni menos, se abrirá una pantalla secreta en la que manejarás el Drakomóvil, intentando sortear la lluvia para que el coche no se limpie. Cuantas menos gotas nos den, más puntos conseguiremos. En definitiva, un juego esencial para estas Navidades.

Opinión Planet: Mientras que ciertos juegos se dedican a explotar licencias con poca gracia y ninguna "fuerza" (hay cada "fantasmada" por ahí...), nuestros lectores son capaces de sacarle punta hasta a la rutinaria vida de una redacción de videojuegos. Desde luego el argumento de Álvaro suena emocionante y ha hecho brillar los ojos al supuesto protagonista, HolyBear, cuya aventura en la vida real más destacable dentro del último lustro sucedió el día que su madre, por error, le puso salami en lugar de anchoas en el bocadillo. Sólo echamos en falta un dibujo de la prometedora fase del Drakomóvil (por cierto, que el vehículo de nuestro "dire" se la vuelve a jugar en enero en la Inspección Técnica de Vehículos: el año pasado pasó la prueba porque nadie se atrevió a acercarse a menos de diez metros para inspeccionarlo).

El plantel protagonista de PlanetWorld (de izquierda a derecha: Seed, Holybear, Drako y Nen) posan para la posteridad frente al Drakomóvil.

EN FIN...

arriba
- El inigualable carisma de los personajes (ejem, ejem)
- La fase secreta

abajo
- Que nuestros "ex" nos ganen a facinerosos
- Un dibujo con una "captura" del juego sería genial

ZAO-PEPIS-RALLY

Género: **CARRERAS RATONILES**

Creador: **Hell Spawn**

El juego del milenio sería uno protagonizado por el ratón más rosa del mundo, Zao, junto con el Brigadier Pepis, montados en coches de *rallies*. Con gráficos parecidos a los de *Crash Team Racing*, este número uno en ventas llegaría a la cima de la Play. Dada la vidilla de Zao-Pepis-Rally proporcionada por sus ítems (queso y demás cosas como bazookas, tanques y demás), sus soberbios escenarios y los combates con los ratones rosas de distintas galaxias y planetas, no hay duda de que la novena maravilla de Square [sic] sea una compra obligada.

Opinión Planet: Te agradecemos este homenaje a nuestro querido Zao, que tras este número, lamentablemente, emprenderá un viaje a nuevas dimensiones por descubrir (¡suerte Abraham!). Dicho esto queremos hacer un par de puntualizaciones sobre tu proyecto. Puede que el color de Zao sea más rosa que la telenovela Manuela, pero de ahí a ponerlo en el mismo saco que el Brigadier Pepis dista un abismo. Piensa que nuestro ratón tiene una novia, Leva, que de momento no se ha quejado nunca por falta de atenciones, por lo que mucho nos tememos que estos dos personajes no comparten los mismos bares de alterne. En todo caso nos hubieran casado más otros personajes más "qué paa, qué paaa, qué paaaacha" como Boris Izaguirre o el modosito de Elton John.

Quizá a *Zao-Pepis-Rally* no le sobre originalidad (a este paso veremos hasta a Solid Snake montado en kart) pero, teniendo en cuenta que su creador cuenta ni más ni menos que con Square (¿?) para que programe el juego, seguramente se convertirá en algo grande (quizá no sea la novena maravilla, pero la quincuagésima segunda igual sí).



EN FIN...

arriba
- Que Pepis corra detrás de ti
- Lo programará Square (¿o no?)

abajo
- Regalar colonia en Navidad es más original
- ¿Dónde están las macizas que debe tener todo juego?

LOS PEORES TRUCOS

Mete el disco de *Silent Hill* en tu Play y ponlo en modo normal. Llégate al colegio, cuando te encuentres dos enanos con garras pégale tres cuchillazos a uno y luego haz lo mismo con el otro. Pégale un tiro al primero y un golpe con la barra al segundo. Deja que el primero te muerda y... ¡tachán! Aparecerá María Jesús y su acordeón y todos bailarán la canción de "Los Pajaritos": Pajaritos por aquí, pajaritos por allá...

Un lector que se hace llamar Croc aunque en su casa lo conocen por Ismael Ramos Carrera (si quieres permanecer en el anonimato la próxima vez no pongas remite en el sobre) firma este aterrador truco para convertir *Silent Hill* en *Strident Horterill*. Por si no fuera suficientemente horrible perder a la hija y vagar por esas calles pobladas por los parientes pobres de Freddie Krueger, encima hay que soportar ese simulacro de canción que hoy en día parecía relegada a fiestas del Inserso. Vale que al final del juego aparece un tango algo extraño, pero una versión satánica de *Los Pajaritos* es demasiado duro hasta para un fan de Manowar.

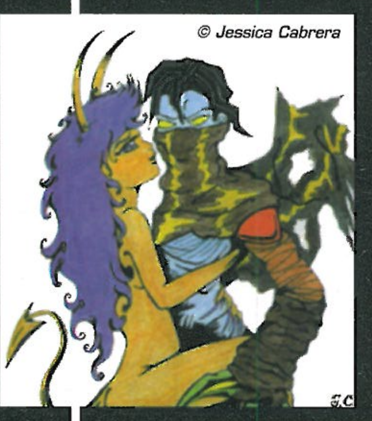


AL HABLA

AL HA

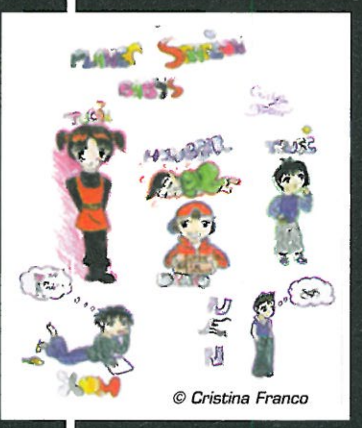
Las consultas sobre juegos de cara a las compras de Navidades han protagonizado el correo de este mes. Aunque las dudas sobre la todopoderosa PlayStation 2 también se van haciendo, poco a poco, un huequecito en la sección.

ESCRIBE A:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es


© Jessica Cabrera



Jose A. Abellan



© Cristina Franco

PIENSO, LUEGO TENGO IDEAS
Jordi Cantó (Badalona)

Una idea: Podríais dejar páginas en blanco tras las páginas de los concursos. Me explico, la cara de delante podría ser la del concurso y la de detrás ir en blanco.

Pues nosotros lo haríamos gustosamente. Incluso le hemos propuesto a la empresa publicar media revista en blanco para ofrecer una estructura más ordenada a la revista, pero cuando nos señalaron la puerta que da a la calle nos lo pensamos mejor.

¿Por qué decís que la encuesta del número 13 es anónima? El nombre y la dirección aparecen en el remite del sobre.

Bueno, el nombre aparece en el remite del sobre si el interesado lo pone porque ÉL quiere, ya que nosotros no pedimos los datos personales en ninguna parte de la encuesta.

¡SEGUIRÉ A CLOUD POR LA SENDA DEL MAL!
Tifa (Viladecans)

¡Me han dicho que Cloud sale en el *FFVIII* y que es del grupo SeeD! ¡Y que además es de los malos! Quiero a Cloud, de verdad. Si él se pasa al otro bando... yo también. No me pasaré el *FFVIII*. No me importan ni Squall, ni Rinoa, ni Selphie... Sólo Cloud y Tifa. ¿Sale alguien del *FFVII* en el ocho?

Querida Tifa, comprendemos que después de pasarte 50 horas pegada a Cloud y compañía le hayas pillado cariño... ¡pero tanto como para darte a la mala vida! Piensa que así empezamos los miembros de la Redacción y mira dónde hemos acabado: hablando todo el día sobre si es mejor Quistis o Rinoa, y consumiendo ingentes cantidades de nicotina y bolsas de patatas de "La Pandilla Drakis". En fin, lamentamos decirte que Cloud no asoma su tupé rubio por *Final Fantasy VIII*, aunque aparecen "reencarnaciones" de secundarios clásicos de la saga como Cid, Biggs y Wedge. Como curiosidad también te informamos que existe un establecimiento llamado "La tienda de Cloud".

XPLÓRAME OTRA VEZ
Alberto Linares (Barcelona)

Hola, quisiera que me publicarais la carta para salir de dudas. Quiero comprarme un Xplorer pero tengo varias dudas:

¿Estropea la consola como me han dicho?

Tranquilo que con el Xplorer tu consola corre menos peligro que James Bond en la Cámara de los Lores. Lo único que podría ser perjudicial para tu consola sería cometer la imprudencia de insertar o extraer el cartucho mientras la Play está encendida, pero si utilizas el Xplorer correctamente puedes dormir tranquilo.

¿Se puede jugar con juegos piratas?

Si preguntas si el Xplorer puede hacer las funciones de chip pirata, la respuesta es un rotundo NO.

¿Es mejor el cartucho o el chip interior?

Nada tiene que ver una cosa con la otra: el cartucho sirve para trucar los juegos, mientras que el chip sirve para jugar con copias piratas cosa que, te recordamos, es ilegal.

Si publicáis la carta os doy las gracias y si no la publicáis también, pero os quedáis sin cesta de Navidad.

Pues ya estás enviando el lote para la redacción majete. ¡Ah! Por cierto, no nos gustan los mantecados pero adoramos el vino de La Rioja. Que lo sepas...

METAL DINO SOLID
Edgar M. Nieto (Alcorcón)

¿Qué pasa chavales? Últimamente he tenido la suerte de jugar a Dino Crisis y me ha decepcionado y poco: se podían haber ahorrado los cambios de cámara y haber hecho un seguimiento total de la acción como Konami en Metal Gear Solid.

Bueno, es una opinión tan válida como cualquier otra, pero nosotros no estamos de acuerdo. Si Capcom dejara de lado el sistema de cámaras que utiliza en sus títulos de *Survival Horror*, seguramente perderían parte de ese *feeling* de película de terror que poseen.

En la Planet 13, especial ECTS 99, ponéis que el lanzamiento de X-Files es un "Expediente X", cuando ya me lo he pasado. Sois unos verdaderos despistados.

Bueno, nadie ha dicho nunca que seamos perfectos. En todo caso en el número 14 rectificamos con una guía, una crítica y una portada sobre ese juego. ¿Te parece suficiente este acto de contrición o prefieres que oigamos el disco de Pedro Ruiz 30 veces seguidas para expiar nuestra culpa?

MÁS DESFASADO QUE UN PEINADO "AFRO"
Marco Antonio Chichurri (Sevilla)

Hola a todos los lectores (buennnno y también a Ferro, Tucán, Truji, Farina y Zao).

Tú si que estás al loro chaval. De los cinco miembros de la revista que nombras sólo queda uno (el ratón Zao). Agradecemos tu fidelidad a la revista (conoces al equipo del primer número), pero además de comprártela podrías echarle un vistazo a sus contenidos ya que la (renovada) plantilla asoma la cabeza a veces entre las páginas.

¿Es cierto que hay un truco para Action Replay para resucitar a Aeris y jugar con Sefiroth?

No eres el primero que nos comenta esta cuestión, pero nosotros no hemos encontrado nada de nada. En todo caso, esos listillos que dicen que lo han visto con sus propios ojos pueden enviarnos los códigos para demostrar que estamos equivocados. Estamos tan convencidos de que esto es un bulo que si alguien nos hace quedar en evidencia, prometemos no utilizar nunca más la palabra "peich" en ningún artículo. A ver que otra revista os ofrece eso (¿*JazzTelPlay* quizá?).

¿Cuál creéis que es más emocionante *FFVII* o *FFVIII*?

A nosotros nos gusta un poco más *FFVIII* porque la historia se centra más en los personajes, pero eso no significa que objetivamente sea mejor. En todo caso no podríamos vivir sin uno de estos dos juegos.

¿Saldrá *Final Fantasy Collection* en castellano próximamente?

Seguimos sin saber nada sobre el asunto pero, en todo caso, seguramente aparecería la adaptación occidental de esta recopilación llamada *Final Fantasy Anthology* en la que se incluyen los capítulos *V* y *VI* de la saga.

Sé que me insultaréis por decir esto, pero no me gusta *Metal Gear Solid*.

Bueno, bueno, todas las opiniones son respetables y en la Redacción somos personas civilizadas y... ¡Basta de maquillaje! ¿Pero cómo puedes decir esto? ¡Pedazo de animal!

¿Qué preferís *Dino Crisis* o *R.E. Nemesis*?

Sinceramente: por lo que hemos visto los dos son de una calidad semejante, aunque no llegan al nivel de *Resident Evil 2*. Pero como quieres que nos mojemos elegimos a *Dino Crisis* por dos motivos: porque ya está en el mercado español y porque supone un cambio después de tanto zombi suelto.

¿Podría conseguir *Final Fantasy I, II, III, IV, V* o *VI* en castellano en alguna tienda?

Pues no, por el simple hecho que ninguno de estos juegos no se ha traducido, de momento, a la lengua de Cervantes.

JUEGOS ORIGINALES
Juan Calvo (Zaragoza)

¿Servirán los juegos de Play para la Play 2? Si es así, ¿valdrán igual? ¿Y como hará mejor las imágenes del juego?

Los juegos de la PlayStation *detoalavida* funcionarán para su sucesora de 128 bits, aunque no experimentarán ninguna mejoría gráfica (vamos, que los verás igual que ahora). Respecto a los precios... pues no tenemos ni idea, pero desde luego no estaría nada mal que los bajaran.

¿Los juegos de Dreamcast son tan originales como los de la Play normal?

Hombre, si no son copias piratas serán igual de originales, ¿no?... ¡ja, ja, ja! Bueno, hecha la broma tonta de rigor pasamos a confesarte que no sabemos exactamente lo que quieres decir con eso de "originales". Si te refieres al nivel de creatividad simplemente no podemos responderte porque eso depende más de los



equipos de programación que de las propias plataformas de juego.
¿Sacarán juegos nuevos de la Play 2 o serán igual que los de la Play?
Ya que se han molestado en gastarse miles de millones en desarrollar, crear y construir una nueva consola, lo mínimo que puede esperarse es que saquen juegos específicos para ella. Aunque, por supuesto, esperamos que la sagas míticas de la Play (*Tekken*, *Crash*, *Final Fantasy*...) sigan apareciendo en 128 bits con sus correspondientes mejoras técnicas.
¿Qué consola es mejor y tiene mejores imágenes: la Dreamcast o la Play 2?
Pues la potencia gráfica de la Play 2 es, sobre el papel, superior a la de la Dreamcast. Pero, de todas maneras, nosotros tenemos la firme convicción de que lo que hace grande a una consola son sus juegos y no las características técnicas. Conclusión: que con el tiempo y una caña ya veremos cuál es la mejor.
¿Cuándo saldrá la Play 2?
En primavera en Japón y en otoño del 2000 en España. Tienes tiempo para ir ahorrando e incluso formar una familia mientras esperas.

PATXI, YA EN CÓMIC

Alejandra Rodríguez (Orense)
En el nº 13 de vuestra revista salió publicado mi nombre publicado cuatro veces. ¡Qué emoción! Como hoy estoy tan contenta no voy a hacer ninguna crítica.
Nuestra gallega favorita vuelve a escribir a nuestra revista. ¡Qué requetemoción! Como hoy hemos cobrado seremos especialmente complacientes contigo.
En primer lugar quiero que la gente sepa que tengo solamente 12 años y que muchos chicos me han escrito pensando que tengo 15 o por ahí, por lo que me han dejado de escribir. Aún así, se lo agradezco a todos.
Vamos a ver, chicos ¿Así que os enteráis que nuestra Alejandra tiene 12 años y dejáis de escribirle? ¿Con qué "crujientes" intenciones le enviabais misivas? ¡Confesad, pecadores de la pradera! No te preocupes, Alejandra, que siempre contarás con nuestro fraternal apoyo.
Teniendo en cuenta que la mayoría de mis juegos son de plataformas y acción, ¿cuál debería comprarme: el *V-Rally 2*, el *Colin McRae*, el *Crash 3*, el *Croc 2* o el *Silent Hill*?
Mujer, si te gustan las plataformas es casi un pecado no tener *Crash Bandicoot: Warped*.
¿Por qué se van Truji y Tucán? A ver quién es el chulito que quieren que se esfumen, que dé la cara ¿eh?
Tampoco hace falta que te pongas agresiva, que lo que pasa es que la feliz pareja ha decidido tomarse un año sabático campando por el ancho mundo. Nosotros ya notamos su vacío en la Redacción: a nuestro nuevo fichaje, Seed, le hemos puesto un par de globos bajo la camiseta y le hemos teñido unos mechones rubios para que el toque femenino de Tucán continuara presente... pero sigue sin dar el pego.
¿Qué significa [sic.]? A veces lo ponéis.
Bienvenidos a "Barrio SésamoStation": hoy os vamos a enseñar la diferencia entre equivocarse y poner una frase textual defectuosa. Pese a que somos casi perfectos, algunas veces metemos la pata y escribimos mal una frase o palabra, pero otras veces nos llega una carta o un texto mal escrito y nosotros, al reproducirlo, ponemos la abreviatura [sic.] para remarcar que no nos hemos equivocado nosotros, sino que el escrito original estaba mal.
Por cierto, ya sé quién es Patxi. El otro día me mandaron hacer un cómic en Plástica y se me ocurrió hacerlo con un tío muy tonto y simpático a la vez. Y me dije: "¡Qué mejor que Patxi para hacer ese papel!". Mi obra me la van a publicar en una revista del instituto a finales de curso.
Así que tu "profe" leerá un cómic inspirado en Patxi, ¿eh? Estooo... Alejandra si alguna vez sacas un 0 del tamaño de un hula-hop y te preguntan a qué dedicas tu tiempo de ocio, procura evitar cualquier referencia a PlanetStation. No nos haría gracia que una jauría de educadores enfurecidos ocupara la Redacción.
P.D: No publicamos tu impagable texto para la sección "El Gallinero" porque no puede ir sin firmar tal como nos pides.

"JELOU" Y "ARRIVEDERCHI"

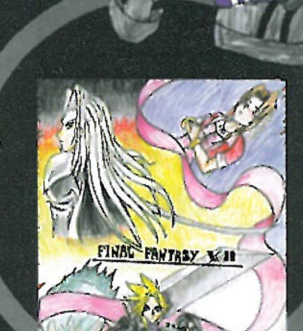
Alejandro Suárez (Barna)
Quería comentaros "four" cosas:
"Uan": Si queréis que HolyBear no haga gracias, que de gracia tienen poco, en vez de tirarle clips, chinchetas, etc... el ácido sulfúrico funciona mejor.
De momento con la mordaza y los nudos marineros hemos tenido suficiente, pero apuntamos tu solución por si acaso.
"Tu": Me sincero, esta es la mejor revista que he visto nunca (excepto después de que haya aprendido a leer). No os riáis, no vaya a ser que os muráis de un infarto.
Y tú no te presentes por Sant Boi (sede de nuestra revista) no sea que te vayan a confundir con un deleznable redactor de Planet.
"Zre": Si por mi fuera yo ya estaría suscrito, pero mis padres me ponen pegas. Dicen que el repartidor te deja la revista de cualquier manera en el buzón y que si pasa un listillo y te la chinga "aaaaahhh se sieeeenteee". ¿Es verdad?
Oye, dile a tu padre que hemos oído excusas mejores como "tengo que pagar las letras del coche, así que si quieres suscribirte tendrás que repartir pizzas para conseguir el dinero".
"Four": Voy a ser breve. Nº 13, págs. 20-21: O yo necesito gafas porque veo doble o habéis repetido el truco de *Formula-1 98*.
Leñe, es que nos pedís tantas veces que repitamos trucos ya publicados que al final nos hemos curado en salud, repitiéndolo por adelantado en el mismo número.
Como dicen en Inglaterra "arrivederchi".
Como se dice en el pueblo de Seed "tienes más peligro que Mario Conde jugando al Monopoly".

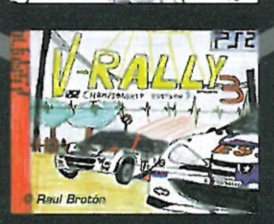
EL FINAL DEL FINAL

Diego García (Santander)
En la Planet número 9 decíais que lo del segundo final del *Final VII* era mentira. Pues si dejáis pasar los créditos veréis otro vídeo. Probadlo.
Querido Diego, no queremos hacernos los chulos, pero ese epílogo que aparece tras los créditos ya lo conocíamos y, desde luego, no tiene nada que ver con un hipotético final "bueno" alternativo en el que Aeris resucita y vive por siempre feliz con Cloud. Para nosotros este desenlace es tan verídico como el final especial de la edición en vídeo de *Titanic* en la que Leonardo Di Caprio se salva de una muerte segura tras ser atrapado por las redes del Capitán Pescanova.
¿Está el juego *Commandos* para la Play?
Según nos dijeron los programadores del juego en el lejano número 3 de Planet, este título aparecerá un día u otro para Play, pero de momento como no te conformes con el vetusto *Commando* de la recopilación *Capcom Generations* por aquello de que el nombre se parece...
¿Hay alguna manera de encontrar viejos juegos de Play como *Alone In The Dark*, *Ridge Racer Revolution*, *Nuclear Strike* y *Z*?
Podrías probar a pillarlos en las tiendas de juegos de segunda mano y ocasión.

APRENDE CON PLAYSTATION

Antonio Borges (Santa Coloma de Farners)
Soy un gran aficionado de los juegos de estrategia y wargame (sobre el tablero) y quisiera que me aconsejarais sobre un buen juego de este tipo para PSX.
El *Civilization II* es la opción mejor y más obvia.
¿Está previsto que salga *Civilization III* para PSX? ¿Existe *Age Of Empires* en PSX?
Que nosotros sepamos la respuesta es "no" en ambas cuestiones.
Abusando de vuestra confianza y tiempo, una última pregunta: ¿existen juegos educativos para niños de 3 a 5 años en PSX?
Mientras no abuses de nuestra cartera no tendremos ningún problema, Antonio. Para PlayStation el único material educativo que conocemos son algunos juegos de Cryo al estilo de *China* o *Versalles*, que no son recomendables para niños demasiado pequeños (de hecho nosotros sólo recomendaríamos estos juegos a aquellos que se lo pasen teta leyendo la enciclopedia Larousse en sus ratos de ocio), así como


© Laura Díaz



© Raul Brotón


© Mario Miralles




© Daniel Medina



EL GALLINERO

Nota: La Redacción de *PlanetStation* informa de que los textos publicados en este recuadro son originales de los lectores y, por lo tanto, advierte de que no tiene por qué compartir sus afirmaciones y opiniones.

ESPÍA VS ESPÍA
Scar (Cádiz)
Quisiera dedicarle unas palabras a Guifré Puig (nº 13): ¡Que *Syphon Filter* da mil vueltas a *Metal Gear Solid*! Tengo los dos, y puedo llegar a entender (no compartir) que te guste más *SF*, pero que afirmes que es mejor… Si dices que *MGS* es corto es porque no has jugado en los modos "Hard" y "Extreme". En cuanto a los gráficos… ¡enciende la tele tronco!
Obocaman (vía correo electrónico)
¿*Metal* o *Syphon*? Apuntad un punto al *Syphon* de mi parte. Es mejor juego porque salta a la vista y porque (simplemente) es más divertido. Por lo visto Snake debe tener unas hemorroides de tres pares de narices. De otro modo nos e explica esa forma de correr.

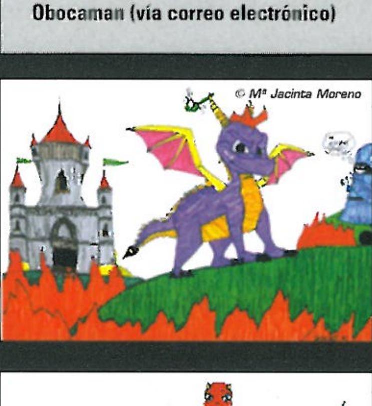
***Resident 2*, EL JUEGO**
Mireia Heras (Siurana, Gerona)
En el nº 13 un tal José Manuel decía que *Tenchu* era mejor que *Resident Evil*….¡pues ni hablar! Lo dirá porque no habrá jugado nunca al *R.E.* Hicisteis muy bien dándole cinco planetas a *Resident Evil 2*.

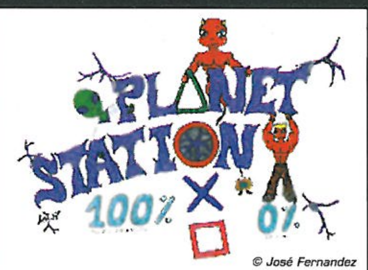
EL "FINALISTA" MÁS MACIZO
Laura Díaz (Torrente, Valencia)
A Ana Martín (Planet 13) le mola el *FFVII* tanto como a mí, aunque yo creo que el chico más macizo del juego es el malo malísimo de Sephirot.

Alberto Pérez (Palamós, Girona)
Estoy totalmente de acuerdo con Ana: Vincent *é el má mejó* del mundo mundial de *FFVII*.
¡¡La gris es mil veces mejor que la Nintendo!!

Eric Estévez Preciado (Barcelona)
Ese tal Jordi (planet 14) va muy equivocado. ¿Dónde va diciendo que los juegos de la Play son felices [sic]? Mira una lista de juegos infantiles: *Carmageddon, Apocalypse, Silent Hill, Thrill Kill*… Aparte de *Hugo* todos estos juegos están bastante más por encima de la línea de los mama-dedos.

BY: "THE CAT" 99
CaTMY
CLIN
SAAAS!
CLAP
¿Y ahora…?
© Tito Nsé


© Mª Jacinta Moreno

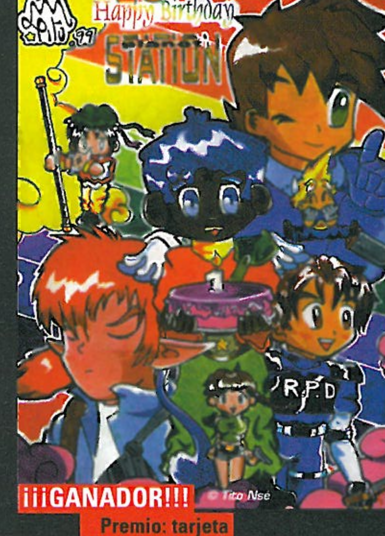


© José Fernandez


© Antonio J. Carro



© Fco. Javier Diaz



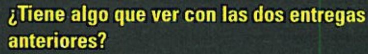
© Tito Nse

¡¡¡GANADOR!!!
Premio: tarjeta de memoria de 2 MB, camiseta y gorra de *PlanetStation*.



el aceptable *Mulan Story* que sí está más orientado a un público netamente infantil. Lamentablemente aún no hay noticias del título que todos estamos esperando: *Los Teletubbies y el último apretón.*

STAAAARS…
José Luis San Pedro García (Quart de Poblet)
Hola chicos de la Planet, quería felicitaros por vuestra revista y vuestras magníficas guías. Quería saber si me podríais contestar a algunas preguntas sobre el *Resident Evil 3* y la PS2.
Tú pregunta, pregunta…
¿Por qué Nemesis dice terroríficamente "STARS"?
Eso nos gustaría saber a nosotros. Creemos que en el juego no se da ninguna explicación al respecto, pero ten en cuenta que sólo hemos visto la versión nipona de *Resident Evil 3*, y si ya nuestro nivel de inglés no pasa del "tebukisinteteibol", ni te contamos los sudores que nos provoca el japonés…



¿Tiene algo que ver con las dos entregas anteriores?
Teniendo en cuenta que los S.T.A.R.S. no dejaron mutante con cabeza en los dos primeros *Resident*, es normal que Nemesis guarde algo de rencor en su corazoncito hacia este grupo de agentes especiales.
¿Qué significa "Biohazard"?
Aparte de ser el nombre de *Resident Evil* en Japón, "Biohazard" viene a significar algo así como "material biológico peligroso" y se suele referir a muestras de laboratorio de virus, bacterias, teléfonos móviles con música de Georgie Dann y otros agentes patógenos peligrosos que se pueden propagar entre la población.
¿La historia de *R.E. 3* está situada antes o después de la segunda parte?
Las dos cosas. La mayor parte del juego sucede antes de los acontecimientos de *Resident Evil 2*, pero la última parte del juego se sitúa cronológicamente después de la aventura de Leon y Claire.
¿Cómo se podrán poner los juegos de la PlayStation 1 en la 2?
Pues de momento nosotros no hemos podido probarlo pero el proceso seguramente se parecerá a éste: 1—Abres la consola. 2— Pones el juego. 3— Cierras la consola. 4— Pulsas botón de encendido. Coñas aparte, no creemos que sea muy difícil ver un juego de la actual PlayStation en su sucesora.
¿También la PS2 tiene teclado como la Dreamcast?
Lo único que nos ha confirmado oficialmente Sony es que la consola se conectará a Internet. Es lógico pensar que habrá un teclado a disposición del usuario para poder navegar por la red, pero habrá que darle tiempo al tiempo para verlo. ¡Qué aún falta un año para que llegue, leches!



PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Unos amigos y yo estamos formando un club llamado "Locos por jugar". Tendréis vuestro carnet, habrá sorteos a los mejores dibujos, críticas... con juegos y pósters de premio, así como una revista mensual opcional. El club tratará de la Play y algo de PC. Prometemos contestar.
Pedro Fernández García
Avenida de la Constitución nº14, 2ºB
CP: 39300 Torrelavega (Cantabria)

Soy Diana D. y quiero cartearme con gente forofa de la Gris y sobretodo de *FFVII*, *Tomb Raider*, *Spyro* y juegos de motos (aunque puede escribir quien quiera). Además, regalo material. Prometo contestar.
C/ Malteses 93, 2ª
CP: 36780 La Guardia (Pontevedra)

Me gustaría escribirme con la gente a la que le gusten los videojuegos, en especial *FF VII*, *Gran Turismo* y *Tekken 3*.
Ismael Martínez
C/ Jalance 10 1º pta. 2
CP: 46620 Ayora (Valencia)

Soy Miguel y me gustaría dar mi dirección a la revista para cartearme con chicos y chicas que les guste, además de los videojuegos, sus personajes (especialmente Lara). Contadme partes de videojuegos que os hayan parecido interesantes, vuestras aventuras en ellos...
Miguel Ruiz Manzano
Avda. Félix Rodríguez de la Fuente nº 20
CP: 28939 Arroyomolinos (Madrid)

Tengo 15 años y me gustaría escribirme con chicos y chicas de 14 a 16 años. Responderé a las cartas y enviaré una foto mía. Espero que escribáis.
Elenda Aranda Valero
C/ Montiu 26 B
08110 Montcada i Reixac (Barcelona)

Hola, me llamo Alberto, tengo 14 años, y si queréis tener un amigo al que le guste bailar, la música, leer y la Play (especialmente para intercambiar secretos y trucos de *FFVII* y *Resident Evil 2*).
Escribidme a:
Alberto Clares Molina
C/ San Joaquín 22, 6º 2ª
CP: 07010 Palma de Mallorca (Baleares)

Estamos formando un club llamado "PSX Adictos". Habrá correspondencia entre vosotros y nosotros, intercambio de pósters, juegos, trucos, guías y lo que sea. Con un poco de suerte haremos una revista con concursos de dibujos, juegos y ya se nos ocurrirá algo más. Los que quieran apuntarse (¿a qué esperáis?) que manden una carta a:
C/ Reina Victoria Eugenia nº21, piso 1º A
CP: 30204 Cartagena (Murcia)
Indicad en el sobre "PSX Adictos" a nombre de Hell Spawn y Squall.


© Carlos ... rto León

KING OF FIGHTERS VS STREET FIGHTER

Alex Rodríguez (Barcelona)

Lo primero es felicitaros por la excelente revista que cada mes nos hacéis llegar a nuestras manos, creo que la Planet, junto con Superjuegos, son las mejores revistas de videojuegos que llegan a los quioscos de España.

No nos gustan mucho las comparaciones, pero en este caso nos la tomamos como un cumplido (¡y no busquéis entre líneas que lo decimos en serio!).

Tengo 2 preguntas que haceros. La primera es...¿Por qué las revistas siempre puntúan altamente videojuegos de lucha en 2D (por ejemplo: *Darkstalkers 3, Street Fighter Alpha 3*...), diciendo que son los mejores juegos de pelea en 2D que se han visto en mucho tiempo, cuando hay otros títulos que están a años luz (no es nada personal) que ni tan sólo llegan a España (por ejemplo: *King of Fighters 99, Art of Fighting 3, Fatal Fury Real Bout Special*...)?

Tenemos 2 cosas que decirte. La primera es que no todas las revistas del ramo puntúan alto los juegos de lucha en 2D. Hay más de una que prefiere castañas pilongas poligonales como *Kensei*, antes que otros títulos mucho más divertidos como *DarkStalkers 3*. La segunda es que no eres el único que piensa que los beat'em up de SNK son imbatibles (HolyBear, sin ir más lejos, sería capaz de dejarse en casa los pantalones y los calzoncillos, pero jamás se olvidará de su *King Of Fighters* para Neo Geo Pocket). Lo que pasa es que estos juegos son hasta cierto punto ignorados por la prensa y el público porque no han sido distribuidos en Europa.

¿Por qué estos títulos de SNK no llegan a España (la mayoría) ni siquiera en la PlayStation?

Ya sabemos que es injusto, pero hay diversos factores que juegan contra el posible éxito comercial de estos títulos (auge de las 3D, no tienen el gancho popular de *Street Fighter*...), y todos los distribuidores se lo piensan dos veces antes de traerlos a nuestro país. A nosotros nos indigna la situación tanto como a ti ya que no hay duda de que, por ejemplo, alguna de las entregas de *King Of Fighters* supera en calidad al 90% de los lanzamientos del mercado español.

También me gustaría daros una sugerencia con la esperanza de que os sirva a la hora de realizar vuestra revista. Podríais dedicar un apartado para nombrar títulos, que no merecen ser pasados por alto, y que no llegan a España.

Nosotros también estamos pensando en ello. Más que nada porque es una lástima que el público español no conozca, aunque sea de oídas, joyas como las que mencionas en tu carta.

I'M TOO SEXY FOR MY PLANET...

Raquel Guerola (Sevilla)

¿Saldrán las segundas partes de *Alundra* y *Medievil*?

Ambos juegos están en desarrollo cuando escribimos estas líneas, pero ¿cuándo saldrán? Hemos llamado a Rappel para averiguarlo pero está demasiado ocupado con todo eso del efecto 2000 y el fin del mundo... Mira que como nos muramos antes de jugar con la PS2... ¡nos van a oír!

¿Será *Resident Evil 3* más largo que sus predecesores?

No. Quizá una partida sea más larga que la de *RE 2*, pero carece del aliciente del segundo escenario.

Por cierto, ¿habéis notado la escasez de cuartos de baño en el primer *Resident Evil*?

¡Y que lo digas! Con nuestro problema de envejecimiento prematuro (causado, sin duda, por nuestra manía de secarnos el pelo en el microondas) hay que ver cómo aprieta la próstata en el momento más inoportuno, y no veas lo que cuesta llegar al retrete cuando custodian la puerta dos *hunters*.

¿Sacaréis alguna guía del *FFVIII*?

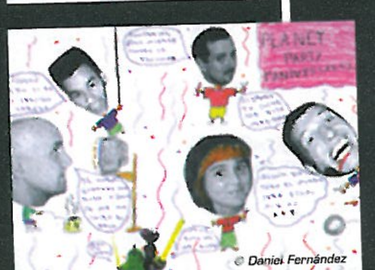
La guía de *FFVIII* ya está en el quiosco esperando ser adoptada por una madre caritativa como tú, previo pago de su importe.

Drako, cariño, ¿qué haces para ser tan sexy?

Drako al habla: ¡Ya era hora de que alguien se fijara en algo tan obvio! Mi receta mágica consiste en ducharme regularmente (que no lave el coche no significa que haga lo mismo con mi carrocería), pedir *dry martinis* en lugar de cervezas (eso es glamour) y afeitarme la cabeza para lucir una atractiva calva (¿acaso pensáis que a un ser que roza la perfección se le cae el pelo?).


Marco A. Chichurri


© Raul Llapart


© Daniel Fernández

NOTA DE REDACCIÓN: SI TU CARTA NO APARECE EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERES; QUIZÁ HA LLEGADO DEMASIADO TARDE Y LA RESERVAMOS PARA EL SIGUIENTE.

TRUCOS SOLICITADOS

Seguro que gracias a Papá Noel y los Reyes Magos conseguiréis hacer realidad todos esos deseos que os hacen volar la imaginación estos días navideños. Pero ni el abuelo con barba explotador de renos ni los Reyes con menos trabajo del mundo os podrán regalar estos *peazos* de trucos recién sacados del horno de nuestra Redacción.

CENTIPEDE

Lamentamos profundamente que quieras utilizar este truco, ya que ello significaría que tienes en tu poder este malísimo y abominable título de disparar gusanos, peor que el clásico de las recreativas de 1980 en el que está basado.

Vidas a porrillo

Para conseguir más naves que en un polígono industrial, pausa el juego y pulsa L1, L1, L2, L1, Start. Ahora, cada vez que pauses el juego y aprietes a la derecha con el mando, obtendrás otra vida.

CRASH TEAM RACING

Si quieres tener unas ventajillas adicionales en este espléndido juego de carreras de karts protagonizado por una pandilla de gamberros con más peligro que el Conde Lequio en un convento de clausura, toma nota.

Acceder a la nave espacial de Nitrous Oxide

Para acceder a su nave-guarida, debes poseer primero las cuatro llaves de los jefazos.

Arenas extra en el modo Pelea

Para acceder a nuevos campos de lucha en el modo Pelea, debes ganar las cuatro Cup Races en el modo Arcade en el correspondiente nivel de dificultad.

Carrera	Dificultad
Basement Level	Difícil
The North Bowl	Medio
Parking Lot Fácil	

Correr con Fae Crash

Para correr con el *alter ego* de Crash Bandicoot, gana en la Copa de la Gema Púrpura en el modo Aventura. Por cierto, para acceder a la Copa Púrpura, primero debes coger cinco contadores CTR púrpuras.

Correr con Komodo Joe

Para correr como Komodo Joe, gana la Copa de la Gema Azul en el modo Aventura. Al igual que antes, primero debes activar la Copa de la Gema Azul cogiendo cinco contadores CTR azules.

Correr con N. Trophy

Para correr con N. Trophy, primero debes activar y después superar el mejor tiempo de este corredor en cada circuito del modo Contrarreloj.

Correr con Nitrous Oxide

Para correr con el señor malo maloso y campeón galáctico de carreras de karts, debes derrotar a su 'fantasma' en el modo Contrarreloj. Por cierto, para correr contra su 'fantasma', primero debes batir el mejor tiempo de N. Trophy.

Correr con Papu Papu

Para correr con el obeso mago Maya, gana la Copa de la Gema Verde en el modo Aventura, que previamente hay que activar cogiendo cinco contadores verdes CTR.

Correr con Pinstripe

Para correr con este gángster del tres al cuarto, gana la Copa de la Gema Amarilla en el modo Aventura que, al igual que en los anteriores casos, debes activar recogiendo cinco contadores amarillos CTR.

Correr con Ripper Roo

Para correr con Ripper Roo, gana la Copa de la Gema Roja en el modo Aventura que (¡sí, lo habéis adivinado!) antes se debe activar recogiendo cinco contadores rojos CTR.

Demo *Spyro 2*

Uno de los trucos más extraños que hemos visto. Para jugar a una demo del magnífico *Spyro 2*, pulsa en la pantalla de presentación ↓, ●, ▲, → mientras mantienes apretado L1 + R1. Y hala, entre carrera y carrera ya puedes echarte unos *Re-Spyros*.

GTA 2

Entre tanto gangster barriobajero y policía con complejo de Harry el Sucio es necesario ser un tipo muy duro para poder desayunar tranquilo cada mañana. Aquí tienes una buena ración de trucos para ganarte el respeto de cualquier mafioso con sobredosis de *El Padrino* que se te ponga por delante.

Cambiar la emisora de radio

Para cambiar la emisora que escuches dentro de un coche, pulsa ↑ +Select.

GTA – Grandes Trucos Automáticos

Para activar estos trucos, introduce el código correspondiente como nombre del jugador al comenzar una partida.

1,000,000 de dólares — BIGSCORE
500,000 dólares — MUCHCASH
Multiplicador x5 — HIGHFIVE
Todas las armas y la munición — NAVARONE
Modo modificación — NOFRILLS
Desactivar fuerzas de la ley, el orden y el buen rollo — LOSEFEDS
Mostrar coordenadas — WUGGLES
Selección de nivel — ITSALLUP
Nivel de 'Se busca' al máximo — DESIRES
Energía ilimitada — LIVELONG

Menudo es mi taxi

Hay una manera para ganarse "decentemente" el dinero en este juego. Roba un taxi y espera hasta que alguien quiera disponer de tus servicios y se suba. Por cada segundo que pase ganarás cinco dólares (hay que ver lo que suben las tarifas, oye). Tus clientes te seguirán pagando hasta que se apeen, te persiga la poli, o empieces a conducir 'a lo cabestro'.

JADE COCOON

En este magnífico RPG de capullos (empléese como sinónimo de envoltorio donde se crían las crisálidas de algunas especies de monstruos, ¿está claro?) hemos encontrado un curioso sistema de aumentar tus existencias de hierbas.

Montones de hierbas Artemisa

Después de encontrarte con Koris por primera vez en el Bosque del Escarabajo, cuando él te propone entrenarte, selecciona "Ataque y Defensa" y comienza el entrenamiento. Te dará una hierba Artemisa. Durante el combate, en el primer, segundo o tercer turno ignora lo que Koris te dice y selecciona un comando distinto (excepto 'Usar') y él te exhortará a que le obedezcas. Acabarás el combate con una hierba Artemisa extra en tu bolsillo. Puedes repetir esto todas las veces que quieras, teniendo en cuenta que el límite de objetos es 20.

READY 2 RUMBLE

¿En qué otro juego de boxeo puedes controlar a un sumotari boxeador o a un púgil con un peinado a lo afro entre otros, que tenga vocación de simulador y que además sea DIVERTIDO?

'Rumble' para dar y tomar

Primero debes conseguir 150.000 dólares en el modo campeonato. Entonces, debes seleccionar el modo de entrenamiento como 'Auto'. Practica con la bolsa (*heavy punching bag*) hasta que tengas el poder al 100%. Haz lo mismo con la bolsa más pequeña (la que incrementa tu velocidad), y ya tienes Rumble ilimitado en todos los combates.

Boxeadores clase bronce

Entra en el modo Campeonato e introduce en el nombre del gimnasio BRONZE. Con ello consigues también a Kemo Claw en el modo Arcade.

Boxeadores clase plata

Entra en el modo Campeonato e introduce en el nombre del gimnasio SILVER. Con ello consigues también a Bruce Blade en el modo Arcade.

Boxeadores clase oro

Entra en el modo Campeonato e introduce

en el nombre del gimnasio GOLD. Con ello consigues también a Nat Daddy en el modo Arcade.

Boxeadores clase Champ
Entra en el modo Campeonato e introduce en el nombre del gimnasio CHAMP. Con ello consigues también al terrorífico Damien Black en el modo Arcade.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Aprovechando el paso por la Redacción este mes del nuevo capítulo de la saga de los zombis, os soplamos unos cuantos secretillos de este juego (que por cierto, está de 'muerte'), pero en su versión americana. Iros preparando, porque ya mismo (mes más, mes menos) podremos disponer en nuestro país de la versión PAL.

La llave de moda
Para conseguir la Boutique Key que te da acceso a la tienda de vestiditos en Uptown, acábate el juego en menos de siete horas sin usar más de 30 cintas de máquina de escribir. Una vez en la tienda, puedes llevarte sin pasar por caja el vestido de Jill del primer *Resident Evil* y el traje de Regina de *Dino Crisis*.

Vestidos adicionales
Después de conseguir la Boutique Key, tendrás acceso a tres vestidos adicionales cuando te acabes el juego con dificultad 'Hard'. Los vestidos son un uniforme de ciclista, otro de policía y un traje apto sólo para discotequeros empedernidos.

Epílogos
Para conseguir una de las ocho biografías de los personajes, completa el juego en dificultad Hard. Las distintas biografías dependen del grado que consigas al acabar la aventura.

A tortas con Nemesis
Cada vez que te líes a tiros con este ser, mezcla entre Terminator y un saco de mocos radioactivos, soltará un ítem especial:

ENFRENTAMIENTO	ÍTEM
1	EAGLE Parte A
2	EAGLE Parte B
3	Caja de sprays de primeros auxilios
4	BENELLI M3S Parte A
5	BENELLI M3S Parte B
6	Caja de sprays de primeros auxilios
7	Munición ilimitada

Pólvora eres, y en munición te convertirás
Con las siguientes combinaciones de los tres tipos de pólvora que encontrarás en el juego puedes obtener diferentes tipos de munición.

Pólvora B+B+A: 66 balas de pistola
Pólvora A+A+A: 55 balas de pistola
Pólvora A+A+B: 40 cartuchos de escopeta
Pólvora A+A: 35 balas de pistola
Pólvora B+B+B: 30 cartuchos de escopeta
Pólvora C+C+C: 24 balas de Magnum
Pólvora B+B: 18 cartuchos de escopeta
Pólvora A: 15 balas de pistola
Pólvora B+C: 10 municiones de ácido
Pólvora C+C: 10 municiones de frío
Pólvora A+C: 10 municiones de fuego
Pólvora A+C, y después mezclarla con C: 10 granadas
Pólvora B: 7 cartuchos de escopeta

The Mercenaries: Operation Mad Jackal
Para acceder al mini-juego de los mercenarios, simplemente completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

SLED STORM

Si ver cómo te adelanta un motero adicto a la velocidad (pongamos por caso el loco de nuestro grafista, Nen) en una autopista ya impresiona, imaginaros a una horda de piraos motoristas en sus cacharros adaptados para la nieve que se dedican a destrozar lo que encuentran a su paso mientras buscan como desesperados la siguiente curva. Para ahorraros toda esta retahíla de problemas, o dejáis de emular a Crivillé en época hivernal, o aprovecháis estas ventajas.

Nevada de trucos
Para activar un truco, introduce el código en la pantalla de password.

'Dance mix'
R2, ▲, ×, R2, ▲, ■, ●, ×

Circuito de demostración
R2, L1, ▲, ■, ▲, R1, ●, ×

Mejoras más baratas
×, L1, ●, ▲, ■, ■, ▲, L2

Modo espejo
●, L1, R2, R2, R1, ×, ▲, L2

Modo al revés
■, L1, ×, ■, R2, ×, ▲, ●

Conseguir a Jackal
L2, L2, ●, R2, ■, R1, L1, ▲

Conseguir a Rhine Rider
■, L1, ■, L2, ▲, R2, ×, ●

Storm Sled (Gio)
●, ▲, ■, L1, R2, L1, ×, ▲

Storm Sled (Jackal)
Primero, consigue a Jackal con el código que te ofrecemos más arriba. Introduce entonces ●, ▲, ■, L2, R2, L1, ×, ▲

Storm Sled (Jay)
●, ▲, ■, ●, R2, L1, ×, ▲

Storm Sled (Nadia)
●, ▲, ■, ■, R2, L1, ×, ▲

Storm Sled (Rhine Rider)
Primero, consigue a Rhine Rider con el código que te ofrecemos más arriba. Introduce entonces ●, ▲, ■, ×, R2, L1, ×, ▲

Storm Sled (Tracey)
●, ▲, ■, ▲, R1, L1, ×, ▲

Storm Sled (Travis)
●, ▲, ■, R1, R2, L1, ×, ▲

Campeonato Abierto de Montaña
■, ×, R2, ■, CCC, R1, CCC, ▲

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

BICHOS

Vidas infinitas y 50 granos
8660B998 8B56
Tener todas las letras FLIK
3660B996 5956
Tener siempre bayas doradas
8660B98A 5C5A
Salud infinita
3660B98C 5956
Pocket Fighter Energía infinita
36747020 59EA
Barra de la Gema Roja al máximo
36746D35 595C
Barra de la Gema Amarilla al máximo
36746D3C 595C
Barra de la Gema Azul al máximo
36746D3B 595C
Nota: Utiliza tan sólo uno de los siguientes códigos.
Tener siempre la llama
36746E78 595A
Tener siempre el hielo
36746E78 5959
Tener siempre el relámpago
36746E78 595C
Tener siempre el veneno
36746E78 595B
Tener siempre la banana
36746E78 5956
Tener siempre la bomba
36746E78 5955

RIVAL SCHOOLS

Energía infinita para jugador 1
36744D56 5922
Poder al máximo para jugador 1
86745370 625A
Activar todos los secretos
8673BC28 504F
8673BC2C 504F
8673BC30 504F
8673BC2E 504F
8673BC34 504F
8673BC32 504F
Energía infinita para jugador 2
86745156 5922
Poder al máximo para jugador 2
86735770 625A

ROLLCAGE

Todas las ligas, Yuri, y modo reverso
C1000000 4000
80010D30 FFFF
Modo Súper Turbo (Pulsa R2 + ×)
D4000000 0042
8015957E 6300
D4000000 0042
801596FE 6300
D4000000 0042
8015963E 6300
D4000000 0042
801597BE 6300
Cámara mareante
8009C068 0100
Cámara espiral
8009C064 0000
8009C066 0000
Armas infinitas
80159852 0X0X
Nota: Cambia las 'X' por los siguientes números:
1 Misiles teledirigidos,
2 Perforador, 3 Congelador,
4 Turbo, 5 Distorsión temporal,
6 Escudo, 7 Agujero de Gusanos
Coche invisible
80159B40 FFFF
Comenzar en la última vuelta
3009CBB8 00XX
Nota: Cambia las 'X' según el nivel de dificultad:
Fácil 03, Difícil 04, Experto 05

WCW NITRO

Energía infinita Jugador 1
76573848 D6AE
86735958 5C42
Energía infinita Jugador 2
76573848 D6AE
86735EB8 5C42
Tiempo infinito Jugador 1
76573848 D6AE
867359B0 595A
Tiempo infinito Jugador 2
76573848 D6AE
86735E10 595A
Cabezón-Manazas-MegaPies
365C8BF8 5957
Todos los rings
B669575C 595A
165C89B8 5959
Todos los personajes
B673575C 595A
165C8CEC 5959
B665575C 595A
165C8968 5959



TRUCOS ÚLTIMA HORA

TONY HAWK'S PRO SKATER

Tómate un respiro

TRUQUILLOS CON MUCHAS TABLAS

Pausa el juego y mantén presionado L1, para luego introducir los códigos que damos abajo. Si el truco funciona el logo de "continue" temblará como un socorrista en el Polo Norte.

Cabezones

■, ●, ⇧, ⇦, ⇦

Barra Especial Llena

×, ▲, ●, ⇩, ⇧, ⇨

Multiplicador x10

■, ▲, ⇧, ⇩

Multiplicador x13

×, ■, ■, ▲, ⇧, ⇩

Abre todas las arenas de práctica

■, ⇧, ⇦, ⇧, ●, ▲

Àbrelo todo

●, ⇨, ⇧, ⇩, ●, ⇨, ⇧, ■, ▲

JUEGA COMO DICK

Coge las 30 cintas en el modo de carreras.

VER LA SECUENCIA FINAL

Usando un personaje, consigue el oro en las tres competiciones. Selecciona la opción "ver la repetición" para poder acceder a la secuencia final.





SPEED FREAKS

El Rey dominguero

TURBO A TUTIPLÉN

Mientras corres mantén pulsado □, ×, ⇦, y haz un par de giros de 360º, luego suelta □ y tu barra de turbo se recargará al máximo.



WIP3OUT

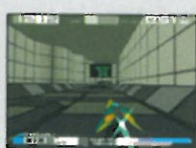
Más y más trucos

Pensabais que ya no nos quedaban más trucos de *Wip3out*... Pues no os vayáis todavía que aún hay más. Lo que debes hacer es bautizar al jugador uno con estos nombres (si no sabes como, ve a la pantalla de opciones y encontrarás la manera).

GEORDIE	ENERGÍA INFINITA
THE HAIR	ABRIR TODAS LAS COMPETICIONES
DEPUTY	ARMAS INFINITAS
CANER W	ABRIR LOS CIRCUITOS DE PROTOTIPOS
BEBEDEE	CAMBIAR COLOR DEL TURBO
NO WHEELS	INMUNE A LOS ACCIDENTES
BUNTY	ABRIR TODOS LOS TORNEOS







CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Featuring Ricky Carmichael (versión NTSC)

Con estos códigos no habrá barro que te frene

ACCESO A TODAS LAS PISTAS

Selecciona el modo campeonato y pon DIRT TRACKS como nombre de tu piloto.

ACCESO A TODAS LAS CLASES

Selecciona el modo campeonato y pon ALL EVENTS como nombre de tu piloto.

ACCESO AL MODO ESPEJO

Selecciona el modo campeonato y pon OPPOSITE LOCK como nombre de tu piloto. Los circuitos "espejo" se pueden seleccionar en la configuración de carrera (Race Settings) del menú de opciones.

VÍDEO EXTRA DE FMV

Selecciona el modo campeonato y pon LIVE ACTION como nombre de tu piloto. Escoje "Extras" en el menú de opciones para ver el vídeo.



WCW MAYHEM

Waya Cacho de Westias

HALLOWEEN HAVOC PAY-PER-VIEW

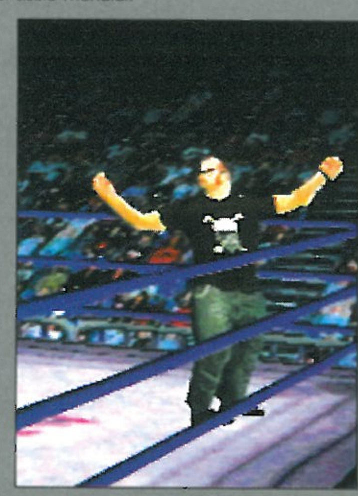
Entra td^pKRmZ-<yL como password de Pay-Per-View para abrir el evento especial Halloween Havoc. Incluye unos cuantos combates especiales como DDP vs Ric Flair, Bret Hart vs Lex Luger, y Sting vs Hulk Hogan para conseguir el título mundial.

THURSDAY THUNDER PAY-PER-VIEW

Entra PLYHDNGYS como password de Pay-Per-View en la línea de arriba y pulsa 5. En la segunda línea entra MSKDLTLRY y pulsa 5. Se abrirán los combates Thursday Thunder. Incluyen Ernest Miller vs Bobby Eaton, K-Dogg vs dos wrestlers, y muchos más.

LUCHADOR TRANSFORMADO

Entra NGGDYNLN como password de Pay-Per-View. Quedarán al descubierto Jobber Kidman, Jobber Alex Wright, Kid Wrath, y Kid Stevie Ray.



CROC 2

Los viejos croqueros nunca mueren

VIDAS INFINITAS (CORAZONES)

En la pantalla de título, mantén presionado L1 y pulsa ○, ⇩, ⇦, ⇧, ⇦, △, ⇩ para que se oiga un ruido que te indica que el truco funciona.

¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO: ¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10! Y, DE REGALO, ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!



INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANET STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: __________ Nº: ______ Piso: ______

Código postal: ______ Población: __________

Provincia: ____________________

Teléfono: ____________________

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ____________________

Caducidad: ____________________

Firma: ____________________

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle ____________________

Nº ______ Código postal ______

Población ____________________

Provincia ____________________

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular: ____________________

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

__________, a ______ de __________ de 199__
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET Y, SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!



1
Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

4
Tomb Raider III (2ª parte), Apocalypse, Bichos, ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

5
Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

6
Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

7
Rigdge Racer Type 4, Asterix, Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous: El Principio, Reportaje Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

8
Driver,Street Fighter Alpha 3,Rugrats, Warzone 2100, Cool Boarders 2 Platinum, Ridge Racer Type 4, Rollcage, Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)

9
Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND: Krossfire, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje especial feria E3.

10
Driver, Hard Edge, Gran Turismo, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª y última parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo; Play en la playa.

11
Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.

12
Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS.

13
Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1º parte), WWF Attitude, Silent Hill (2º parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS. Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!

14
Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII. Guías: Shadowman (1ª parte), Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª y última parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia.

FINAL FANTASY VII
Monográfico especial: la guía más completa de *Final Fantasy VII* jamás publicada en España. Todas las áreas e ítems secretos, las mejores estrategias, guía práctica para dominar la materia y muchas cosas más

RESIDENT EVIL
Monográfico especial: la saga *Resident Evil*, paso a paso. Los chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2* y *Resident Evil:* trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER
Monográfico especial: Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

FINAL FANTASY VIII
Monográfico especial: Si te gustó nuetra guía de *Final Fantasy VII*, no puedes dejar de comprar nuestro número especial con todo lo que debes saber para acabar con éxito el octavo capítulo de la saga.

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



Cuenta atrás

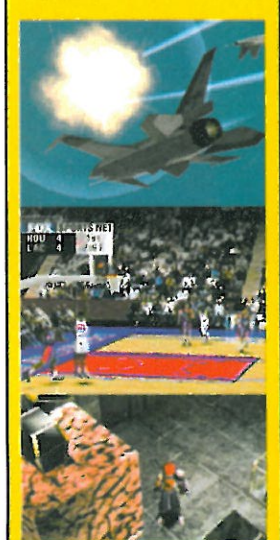
novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

EDITOR	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
DICIEMBRE		
Music 2000	Codemasters	Proein
Glover	Hasbro	Proein
NBA Basketball 2000	Activision	Proein
F1 World Gran Prix 99	Eidos	Proein
Fighting Force 2	Eidos	Proein
Chessmaster II	TLC	Proein
Missile Command	Hasbro	Proein
Extreme 500	THQ	Proein
Shao Lin	THQ	Proein
Nightmare Creatures 2	Activision	Proein
Qbert	Hasbro	Proein
Urban Chaos	Eidos	Proein
Thrasher Skate & Destroy	Take 2	Proein
Panzer General III Assault	The Learning Co.	Proein
Discworld Noir	GT Interactive	Virgin
EPGA Golf	Gremlin	Infogrames
Wu Tang - Taste the Pain	Activision	Proein
Worms Armagedon	Hasbro	Proein
South Park Luv Shack	Acclaim	Acclaim
Prince Naseem Boxing	Codemasters	Proein
Action Man	Hasbro	Proein
Nascar 2000	EA Sports	Electronic Arts
Knock Out Kings 2000	EA Sports	Electronic Arts
Supercross 2000	EA Sports	Electronic Arts
WCW MAYHEM	EA	Electronic Arts
NHL Championship 2000	Activision	Proein
Vigilante 8,		
The Second Offence	Activision	Proein
Pool	Codemasters	Proein
TOCA 2 Platinum	Codemasters	Proein
Ciber Tiger	EA Sports	Electronic Arts
Xena	Universal	Electronic Arts
Dune 2000	EA Westwood	Electronic Arts
Spec Ops	Take 2	Proein
Theme Hospital Platinum	EA Bullfrog	Electronic Arts
MTV Snowboarding	THQ	Proein
Road Rash 3D Platinum	EA Sports	Electronic Arts
Need for Speed 3 Plat.	EA Studios	Electronic Arts
Rising Zan	AgeTec	Virgin
Medal of Honor	Dreamworks	Electronic Arts
Billares	Awesome Developments	Virgin
Running Blade	Konami	Konami
Hell Night	Konami	Konami

EDITOR	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
DICIEMBRE		
Armorines	Acclaim	Acclaim
South Park Rally	Acclaim	Acclaim
24 horas de Le Mans	Eutechnyx	Infogrames
Demolition Racer	Pitbull Syndicate	Infogrames
Bugs Life Activity Center	SCEE / Disney	Sony
Disney Magical Tetris	SCEE / Disney	Sony
Barbie Race & Ride	SCEE / Mattel	Sony
El Mañana Nunca Muere	MGM	Electronic Arts
Warpath	Dreamworks	Electronic Arts
AÑO 2000		
Gran Turismo 2	SCEI	Sony
Jo Jo's Bizarre Adv.	Capcom	Virgin
Street Fighter EX + A. 2	Capcom	Virgin
Plasma Sword	Capcom	Virgin
Ace Combat 3	Namco	Sony
Shadow Madness	Crave Entertainment	Sony
Space Debris	Rage	Sony
Ergheiz	Square	Sony
ISS Pro Evolution	Konami	Konami
X-Men	Activision	Proein
Colin McRae 2	Codemasters	Proein
Tiny Tank	MGM	Sony
Legend of Legaia	SCEI	Sony
Cool Boarders 4	989 Studios	Sony
NHL Face Off	989 Studios	Sony
Saga Frontier 2	Square	Sony
Commandos 2	Eidos	Proein
Fear Factor	Eidos	Proein
Olimpycs	Eidos	Proein
Resident Evil 3	Eidos	Proein
Saboteur	Eidos	Proein
UEFA Champions		
League 2000	Eidos	Proein
Max Payne	Eidos	Proein
Railroad Tycoon II	Take 2	Proein
Caesar's Palace 2000	Interplay	Virgin
Baldur's Gate	Bioware	Virgin
Earthworm Jim 3D	Vis Interactive	Virgin
Marvel Vs Capcom	Capcom	Virgin
Misadventures of Tron	Capcom	Virgin
Viva European S.League	Virgin Interactive	Virgin

Las compañías desarrolladoras ya han agotado su oferta navideña y afilan sus espadas de cara al nuevo milenio. Pero después de la avalancha de títulos sufrida en apenas un mes, no penséis que en *PlanetStation* nos hemos tomado un descanso (aunque buena falta nos haría). En este *Cuenta Atrás* podréis saber qué es el miedo con el avance de la nueva entrega de la saga de zombis por excelencia, además de dar un primer vistazo a *Parasite Eve 2* y *Galerians*. Si lo vuestro, en cambio, es divertiros con las historias de muertos, nada mejor que *Medievil 2*.

acceso directo





LA MALDAD ESTÁ AHÍ FUERA

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Desarrollador: **Capcom**
Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Principio del 2000**



Racoon City, Umbrella Corporation, el cuerpo especial STARS... Estos nombres han causado durante los últimos años más temblores entre los usuarios de PlayStation que un aviso de inspección fiscal a Jesús Gil. Teniendo en cuenta el enorme éxito de los dos anteriores títulos era inevitable que Capcom, la compañía experta en hacer continuaciones como churros de sus juegos estrella (¿cuántos *Street Fighter* con un título de menos de cinco palabras recordáis?) sacara la tercera–y posiblemente última– parte para nuestra gris de *Resident Evil*. Y en esta ocasión, aparte de las toneladas de zombis, bichos mutantes y demás fauna autóctona tanto de los *Resident* como de programas televisivos como *Tómbola*, los desarrolladores han conseguido incluir un ser repulsivo, un adversario agobiante, pesado y brasa, auténtica maldad en estado puro, en definitiva, EL enemigo: Nemesis. Después de jugar a la versión japonesa de *Resident 3*, os podemos asegurar que este engendro de Umbrella Corporation, con suficiente mala leche como para cortar un cargamento entero de Cacaolat, es capaz de eclipsar en muchas ocasiones el protagonismo de la auténtica heroína del juego, Jill Valentine. Pasen, vean y horripílense.











Al final del juego Nemesis demuestra que las varices son un problema a partir de los 50.





CON LOS MUERTOS EN LOS TALONES

El comienzo de la historia en *Resident Evil 3* está situado entre los acontecimientos del primer y segundo título. Después de la espeluznante velada nocturna que protagonizó en la mansión de Racoon City, nos encontramos con una Jill Valentine desengañada de su trabajo como miembro de STARS, y a punto de largarse de la ciudad. Lamentablemente, como la chica no se había leído el guión del segundo *Resident*, no se enteró que la población al completo de Racoon iba a ser infectada por el G-Virus, conviratiendo la apacible localidad en un campo de batalla entre las fuerzas del orden y una terrorífica horda de zombis.

Como sería una lástima echar a perder el pedazo de cuerpo que gasta la señorita Valentine si el virus llegara a contagiarla,



'YO ME LO GUISO, YO ME LO DISPARO'

A diferencia de *Resident Evil 2*, en la tercera parte no podremos mejorar las armas. En lugar de ello en nuestro camino encontraremos botecitos llenos de pólvora mediante los cuales, y gracias a la ayuda de un extraño cachivache llamado 'Reloading Tool', fabricaremos nuestras propias municiones. En función de la cantidad y calidad de los ingredientes que juntemos, y probando cientos de veces hasta que nos cansemos o encontremos la fórmula correcta podremos obtener desde balas corrientes e hirientes hasta granadas de ácido.





nuestra misión, como viene siendo habitual en la saga, es bien simple: sobrevivir y escapar más o menos enteros.

Además de los muertos vivientes, en nuestro camino encontraremos viejos enemigos con ganas de hincarnos el diente (la verdad es que no hace falta ser un asqueroso zombi mutante para querer darle un muerdo a la encantadora Jill) como perros, arañas o los abominables Hunters. Pero como señalábamos, sin duda la palma se la lleva Nemesis, un adversario más pesado que el libro gordo de Sánchez Dragó. Imaginaos un zombi gigantesco, más rápido que Jill, con gran variedad de ataques (todos ellos muy contundentes) y además inteligente. Se acabó lo de hacer un quiebro de cintura y salir corriendo hacia la salida más cercana, ya que Nemesis es capaz de atravesar puertas y perseguirte incansablemente cual vendedor de enciclopedias hasta que le llenes el cuerpo de plomo, apagues la consola o pierdas los nervios, lo que ocurra antes. Y aún hay más: por si no fuera suficiente con sus puños y tentáculos, este grandullón nos atacará en algunas ocasiones con un lanzacohetes capaz de disparar proyectiles de dimensiones poco recomendables para la integridad de nuestra protagonista.

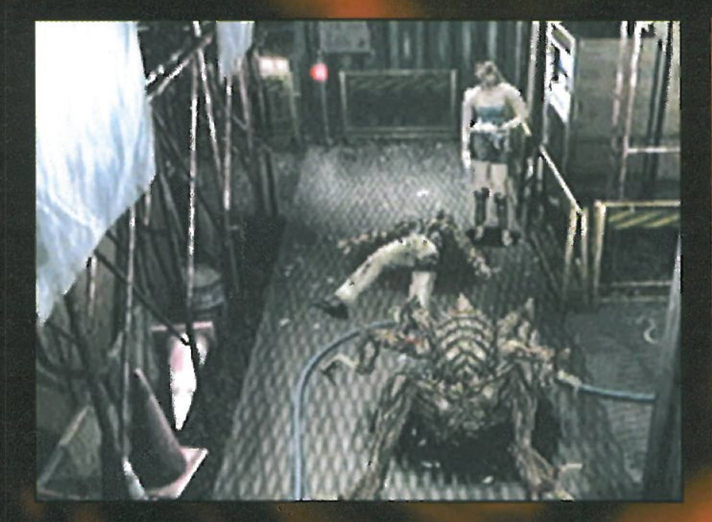
¿RESIDENT EVIL 2 Y MEDIO?

Una de las primeras sorpresas que nos llevamos cuando *Resident 3* cayó en nuestras manos es que el juego ocupa tan sólo un CD. Aunque las comparaciones son odiosas, cabe decir que quedamos un poco decepcionados teniendo en cuenta que la segunda parte de la saga contaba con dos discos, dos personajes y cuatro escenarios. En este aspecto, este nuevo título machacazombis puede parecer un poco pobre ya que tan sólo controlaremos a Jill Valentine, salvo en algún momento del juego en que, por indisposición de la protagonista, manejaremos a un mercenario llamado Carlos Oliveira (tal y como pasaba con Rebecca Chambers en *RE 1*, o Aya Wong y Sherry Birkin en el segundo). Esto, unido al mediocre hilo argumental de la historia (Jill luchando por sobrevivir, unos mercenarios con dobles intenciones y el engendro Nemesis que cuenta con un pasado desconocido conforman todo el guión) son los puntos más flojos que hemos visto en esta versión japonesa.

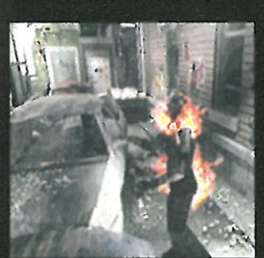
Pero esto no significa que *RE 3: Nemesis* sea únicamente una vulgar secuela que aprovecha el tirón de la saga para sanear la economía de Capcom. Para empezar, se ha mejorado bastante la parte técnica, con unos personajes más definidos, creados con un mayor número de polígonos, y con mejores animaciones.

'SOMOS DIFERENTES, SOMOS IGUALES'

En los anteriores *Resident*, la variedad de zombis era tan extensa como el repertorio de sombras chinescas del hombre invisible. Básicamente, encontrábamos el 'zombi estándar macho', el 'zombi estándar hembra' y poco más. En *RE 3: Nemesis* hay zombis de todos los tamaños, colores y sabores: altos, bajos, obesos, despellejados, zombis policías, mujeres zombis... Y además, todos ello en una cantidad considerable: en algunas ocasiones tendremos que vérnoslas con auténticas hordas de muertos vivientes poligonales en busca de un poco de calor humano, en un mismo escenario. Sólo en el club de fans de Tom Jones podríamos asistir a un espectáculo parecido (es lo que tienen las quinceañeras... que crecen).









Es curioso comparar la 'angulosa' versión de Jill Valentine del primer *Resident* con las redondeces que luce esta policía en el juego (todavía nos preguntamos cómo han podido crecerle ciertas partes de su anatomía de esa manera ¡y en apenas unos días de diferencia!). Asimismo, los escenarios prerrenderizados son realmente admirables: callejones llenos de basura, edificios derruidos, vehículos destrozados... Todos ellos plagados de detalles muy buenos, como un señor incrustado en la luna de un autobús o el Tyrant despanzurrado del escenario final.

También ha habido mejoras en el apartado jugable. El juego incorpora la posibilidad de realizar una esquiva presionando un solo botón (movimiento imprescindible en los enfrentamientos contra Nemesis), así como un sistema de apuntado automático que facilita bastante la segunda muerte de la mayoría de los zombis. Otra de las novedades más importantes es la posibilidad de realizar decisiones en un tiempo limitado que cambiarán el curso de los acontecimientos a medio y largo plazo. Por ejemplo, en uno de los encuentros con Nemesis deberemos elegir rápidamente entre deslumbrarle con un foco o electrocutarle (los más avispados habrán notado ya que entre Jill y este grandullón no hay demasiado cariño). Dependiendo de nuestra resolución, podremos continuar nuestro camino o dedicarnos a tortear bastante al simpático *megazombi*.



'SUSTO O MUERTE'

La auténtica estrella del juego, Nemesis (más conocido en la Redacción con el cariñoso apelativo de 'tío Nemesio') es quien proporcionará al sufrido jugador los momentos de mayor tensión. Durante una emotiva reunión entre viejos compañeros, en un tren a toda pastilla, o cuando estamos a punto de alcanzar la salida al exterior, este engendro mutante no tiene reparos a la hora de molestar si con ello consigue arrear un par de tortazos que acaben con nuestra vida. Cuando oigamos una angustiosa música y la voz del espantajo en cuestión pronunciando la palabra 'STARS' (o algo así, ya que la vocalización de alguien que tiene una hamburguesa por cerebro y la boca podrida deja mucho que desear), ya podéis ir preparando la munición pesada y una tila bien cargada.







EL ZOMBI SIEMPRE LLAMA TRES VECES

Una ciudad entera por explorar, un brillante mini-juego de mercenarios del que os hablaremos profusamente en números posteriores, puzzles con muy mala idea, un nuevo sistema de toma de decisiones, más zombis y mutantes que nunca, y sobre todo mucho susto y mal rollo por doquier. La tercera parte del *survival horror* por antonomasia no defraudará a los seguidores de la serie ávidos de emociones fuertes, que ya pueden prepararse para tener en unos meses al pavoroso Nemesis como nuevo *residente* de su consola favorita.

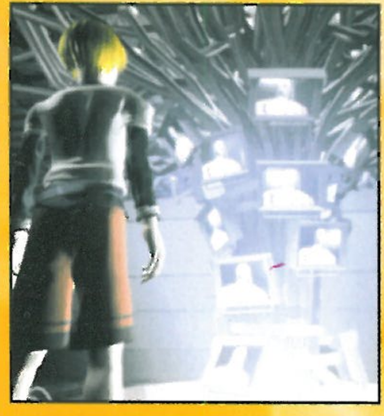




RIQUEZA MENTAL

GALERIANS

Desarrollador: **Polygon Magic**
Editor: **Crave**
Distribuidor: **Netac**
Lanzamiento: **Para el 2000**



ESTO PROMETE



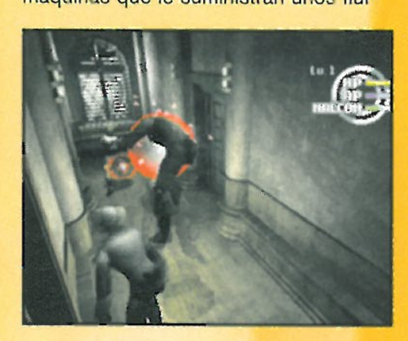


Desde que los primeros zombis de *Resident Evil* empezaron a dar mucho susto en la mansión de Racoon City hace ya unos añitos, hay cada vez más juegos que intentan dar una nueva vuelta de tuerca a ese sub-género conocido como *survival horror*. Desarrollado por un equipo casi desconocido (Polygon Magic) *Galerians* cuenta con un estilo de juego muy parecido al del clásico de Capcom, y un argumento que lo sitúan a medio camino entre la aventura terrorífica y el thriller psicológico.

¿PUEDES MANEJAR EL PODER DE UN DIOS?

Esta concisa pregunta resume el atractivo planteamiento inicial de *Galerians*. El protagonista es Rion, un adolescente con poderes paranormales capaz de realizar auténticas proezas sólo con la fuerza de su mente. Para entendernos, es un personaje bastante parecido a Akira, típico niño rarote que cuando estornuda revienta la instalación eléctrica y se le ponen los pelos de color amarillo fosforito en la oscuridad.

Al principio del juego Rion despierta en lo que parece la habitación de un hospital, conectado a unas extrañas máquinas que le suministran unos fluidos todavía más misteriosos. Nada más levantarse de la camilla, nuestro héroe descubre con asombro que, aparte de tener que protagonizar un juego para PlayStation, cuenta con capacidades mutantes hasta ahora sólo al alcance de seres extraordinarios como políticos, antiguos consumidores de Cherry Coke o Ágatha Ruiz de la Prada. A partir de entonces, nuestra misión es bien sencilla: intentar sobrevivir en un mundo plagado de criaturas hostiles tratadas genéticamente, y extrañas formas de vida superior, mezcla de humano y máquina, conocidos como Galerians. Todo ello mientras intentamos averiguar nuestra identidad y por qué sentimos la rara obligación de proteger a una chica totalmente desconocida, Lilia.

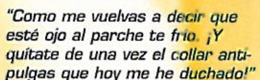




POLÉMICA SIN RECETA

Uno de los elementos más curiosos y que –no lo dudéis–suscitará más polémica es el 'armamento' que utiliza el protagonista. En lugar de las armas convencionales (pistolas, cuchillos, tetra briks de leche rotos) utilizaremos nuestros poderes mentales, como la Shockwave (una esfera de energía azul), el D-Felon (para controlar la gravedad) o el Flame Blast (que lo mismo sirve para encender cigarrillos que para broncear contrarios que no usen crema solar con factor de protección 200). La polémica comienza en el momento en que para conseguir nuevas habilidades Rion debe tomar una ingente cantidad de medicamentos y píldoras llamadas 'Serum', con lo que el sarao que montarán las asociaciones de padres, consumidores y demás gente sin demasiado que hacer en la vida está asegurado. Esperamos que de todas maneras, y muy a pesar de estos grupúsculos, podamos disfrutar en nuestro país de los tres CDs con más de 70 minutos de video, acción y suspense de que consta *Galerians*.





"Como me vuelvas a decir que esté ojo al parche te frío. ¡Y quítate de una vez el collar antipulgas que hoy me he duchado!"



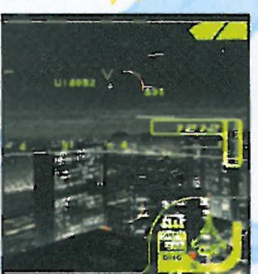


¡VOLAAARE OH, OH!

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

ESTO PROMETE

Desarrollador:	Namco
Editor:	Namco
Distribuidor:	Sony
Lanzamiento:	Después de Navidades









En Namco parecen decididos a demostrar que en PlayStation los aficionados a pilotar aviones también tienen su rinconcito. Si en las dos anteriores entregas de la serie *Ace Combat* la compañía nipona supo darle a los supuestamente serios simuladores de aviación varias manos de barniz con una jugabilidad arcade, en esta tercera parte todo indica que van a encontrar la piedra filosofal. Tanto los que añoren los potentes juegos de PC, como los que quieran disfrutar de un pilotaje sin muchas complicaciones, encontrarán en *Ace Combat 3* la mejor solución para su gris.

REALIDAD VIRTUAL

A pesar de que a nuestra Redacción sólo ha llegado una reducida beta del juego (los contactos en las altas esferas del mundo de los videojuegos de nuestro director Drako no van más allá de haberse tomado un par de cafés con el dentista de Hideo Kojima), os podemos afirmar que los señores de Namco han vuelto a dejarnos con la boca abierta. *Ace Combat 3* es un juego que tiene la misma voluntad de 'realismo' que una apasionada declaración de amor del Conde Lequio, que se permite licencias presumiblemente rechazables en un juego de simulación y que obvia muchos detalles de verosimilitud. Pero posiblemente sea el título que mejor traslade a nuestra Play la sensación de llevar los mandos de un poderoso caza de guerra. La sencillez de concepción del juego evita cualquier dolor de cabeza pensando en blancos móviles aerostáticos e inclinaciones de los alerones transversales, expresiones que seguro harían la delicia de cualquier fanático de los ultrarrealistas simuladores para ordenador. ¿Es esto impedimento para disfrutar del juego? Al contrario. Cuando veamos, mientras tenemos una escarpada cordillera a nuestros pies, cómo el visor de nuestro caza apunta al primer avión enemigo que surge de entre las nubes nos olvidaremos de terminolo-







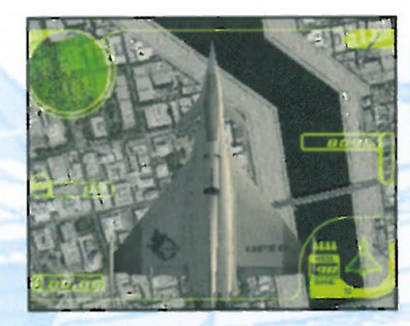




¡MIRA CÓMO PILOTO, MAMÁ!

Después de haber cumplido nuestra misión como buenos muchachos, el juego permite que nos recreemos una y otra vez admirando nuestras habilidades aeronáuticas como si disfrutáramos de la segunda parte de *Top Gun*. La variedad de repeticiones posibles y la posibilidad de combinarlas a nuestro antojo nos permitirá vacilar ante el mismísimo Barón Rojo.









gías y lo freiremos de un misilazo. Después de cinco o seis experiencias como ésta, es muy fácil que acabemos cayendo en las redes de *Ace Combat 3*.

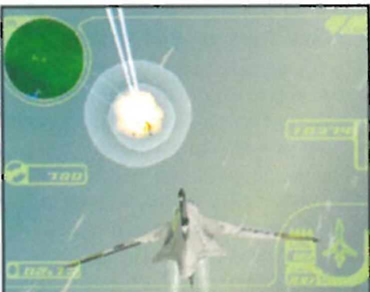
BELLO POR FUERA, BELLO POR DENTRO

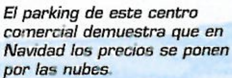
El primer punto que nos hace pensar que el título de Namco estará por encima de la media es su impresionante apartado gráfico. ¡Qué degradados y texturas se han sacado de la manga los creadores de *Ridge Racer Type 4*!. Cierto es que la socorrida niebla hace su habitual acto de presencia, pero la solidez de los polígonos, la práctica inexistencia de junturas entre ellos y el gran nivel de detalle tanto de nuestro caza como de los enemigos indican que los diseñadores gráficos se han tomado la faena muy en serio. Sumad a esta buena pinta visual una notable suavidad de movimiento y el resultado es más que atractivo. Igual de atrayente es el aspecto de las habituales asépticas pantallas intermedias que normalmente en este tipo de títulos tienen el interés de una antología de los discursos



de investidura de Jordi Pujol. En *Ace Combat 3* la explicación de las misiones a realizar va acompañada por unas simples pero efectivas animaciones que rompen el habitual tedio de estos tiempos muertos y nos prepararán para la acción posterior.

Porque lo que este juego ofrece, sin más complicaciones, es combate aéreo puro y duro. Misiones y más misiones (alrededor de 120) con un buen repertorio de tareas: desde escaramuzas varias con escuadrones enemigos, hasta bombardeos sobre bases secretas, pasando por tareas de espionaje militar. Sobre todos nuestros objetivos planeará la





El parking de este centro comercial demuestra que en Navidad los precios se ponen por las nubes.









Aunque se llama 'Ace' Combat, no estamos ante un simulador de combate de detergentes.

sombra de Neuwork, una siniestra organización terrorista dispuesta a sumir a toda la Humanidad en el caos y la destrucción (acompañad esta última fase de la carcajada con eco típica del malo oficial de la historia). Y es que *Ace Combat 3* tiene su historia y todo. Al menos en la versión japonesa, que consta de dos CDs con secuencias intermedias, diálogos entre personajes y múltiples tramas que descubriremos conforme ejecutemos las misiones y que no os podemos avanzar en profundidad (nuestra humilde beta no nos da para tanto).

21 tipos de aviones diferentes, algunos de ellos imposibles de encontrar en el mercado, 15 armas distintas y un sistema de control intuitivo y con un excelente aprovechamiento del mando analógico completan los alicientes de un juego que nos ha dejado una gratísima impresión después de echarle un vistazo. Estamos deseosos de poder hincarle el diente.

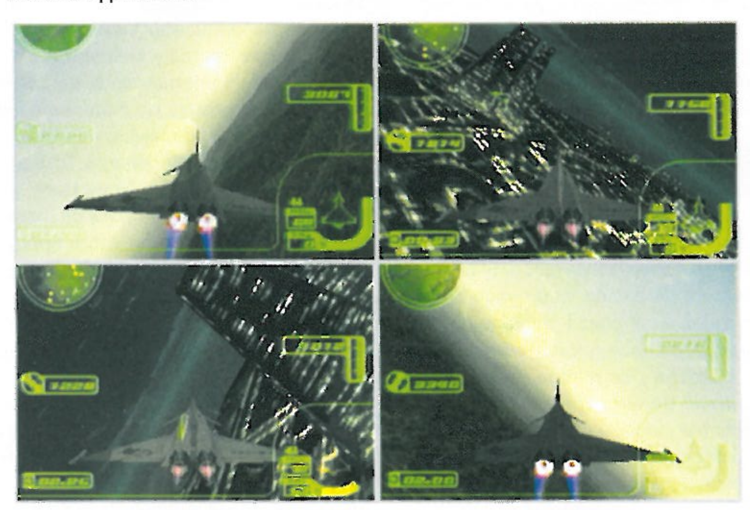


"Ostras Patxi, vale que pintes el avión de verde pero no hacía falta que le pasaras tres capas al cristal de la cabina."

LUCES Y SOMBRAS



Uno de los detalles más atractivos y fascinantes del juego es el mimo con el que los desarrolladores han tratado los efectos de luz y los sombreados de los escenarios. Cuando nos veamos deslumbrados por los rayos del sol cual turista sueco en Torremolinos o contemplemos la iluminación navideña de los rascacielos en la oscuridad de la noche, sólo podremos decir: ¡qué bonito!



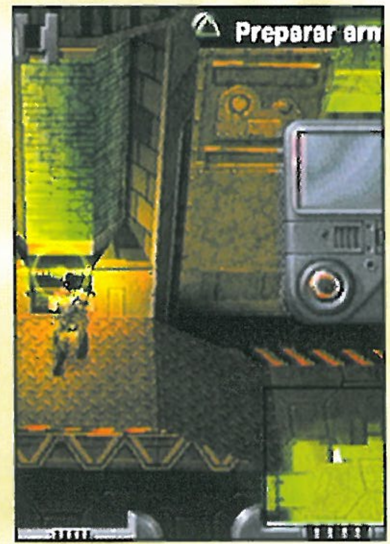
METAL ACTION SOLID GREENPEACE

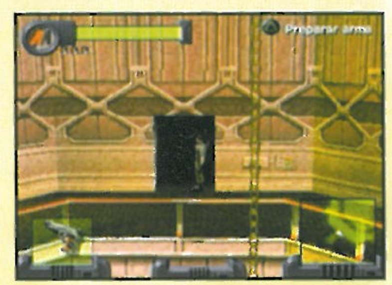
ACTION MAN



Desarrollador:	**Interactive Studios**
Editor:	**Interactive Studios**
Distribuidor:	**Proein**
Lanzamiento:	**¡Ya mismito!**



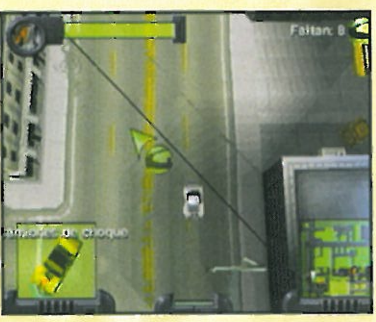






Los muñecos articulados siempre han sido fuente de diversión y fetichismo para grandes y pequeños. Además de los legendarios Madelman, series como los *clicks* de Playmobil, Masters del Universo, o el caso que nos ocupa, Action Man, han tenido una buena legión de fanáticos usuarios y coleccionistas. Para quien no lo sepa (¿queda alguien todavía?), os diremos que el bueno de Action es un cachas mezcla de Rambo y James Bond con un amplio vestuario y arsenal. Por supuesto, su misión en la vida es vérselas con el malo de turno, en este caso el Doctor X, un calvorota con parche de pirata en un ojo que tiene la manía de contaminar el mundo al por mayor. Como Action, a pesar de tener músculos hasta en los párpados, es un tío muy sensible y con mucha conciencia ecológica, se enfrentará al Doctor X en la típica batalla interminable que permite a Hasbro sacar continuamente accesorios relacionados con nuestro héroe. Dentro de poco, Action Man visitará PlayStation en un juego curioso que tiene un aroma a *Metal Gear Solid* de andar por casa con toques cutres de *Capitán Planeta*.







MENUDO ES MI JEFE

Con un aroma a recreativa de pura cepa, al final de algunas escenas nos la tendremos que ver con el clásico *final boss* con complejo de segurata de discoteca del que nos tendremos que deshacer en un duelo cara a cara si deseamos alcanzar la siguiente fase. Ojito sobre todo con el 'arañazo' de latón y sus escupitajos radioactivos.







VARIADO COMO POCOS

La nota más interesante del juego de Interactive Studios es su heterodoxo planteamiento. No es un plataformas, ni un juego de conducción, ni una aventura de acción, ni un shoot'em-up. Es todas esas cosas pasadas por la *turmix*, con unas gotas de Solid Snake de pacotilla y un puntito de cursillo intensivo de Greenpeace. Un cóctel multinivel que a decir verdad no tiene mal sabor, pues a pesar de un aspecto técnico pobretón se deja jugar muy fácilmente y desarrolla una historia que sin llegar a impresionar, tiene cierta coherencia y progresión. En *Action Man* tendremos la oportunidad de conducir coches, motos y helicópteros. Deberemos internarnos en la típica base secreta repleta de matones a los que mandar a criar malvas, nos veremos las caras con la señorita Tóxica, el profesor Cangrene o Speedster, y aún nos sobrará tiempo para desbaratar los planes del jefe de estos tipos: nada menos que el malvado Dr. X. Este señor malo nos esperará entre pingüinos en su guarida del Polo Norte rumiando la manera de dejar los mares y los ríos de la tierra como los desagües de la central de Chernobil. Cuando tengamos la versión completa del juego veremos si esta extraña traslación del universo militar-ecologista de Action Man cuaja en nuestra gris.

PARASI-DOS

PARASITE EVE 2

ESTO PROMETE

Desarrollador: **Square**
Editor: **Square**
Distribuidor: **¿Sony?**
Lanzamiento: **Pueees...**

Square está a punto de sacar al mercado (japonés, claro está, porque lo que es aquí ya veremos) la segunda parte de uno de sus títulos más extraños y complejos. Definida por sus creadores como una 'aventura cinemática', *Parasite Eve 2* ha dejado atrás la rara mezcla entre acción y RPG de su antecesor, apostando ahora por un desarrollo más parecido a juegos tipo *Resident Evil*.

EL ROLEAR SE VA A ACABAR

Después de la particular versión de 'Mujer contra mujer' que protagonizaron Aya Brea y Eve en el primer juego, las cosas han cambiado bastante para la rubia investigadora. Ahora forma parte de un nuevo cuerpo de investigadores llamado MIST, que debe enfrentarse a una espeluznante oleada de monstruos *neo-mitochondria*, capaces de 'disfrazarse' de seres humanos. Todo ello con el agravante de tener el tiempo en contra, ya que a causa de la 'enfermedad' de la *mitochondria* que afecta cada vez más la integridad de Aya, ésta dispone de un tiempo límite antes de sufrir una monstruosa transformación.

Entre las novedades de *Parasite Eve 2* se encuentra la posibilidad de ver en todo momento a los enemigos en la pantalla normal. Si nos descubren pasaremos a la escena de combate, donde tendremos que deshacernos del contrario en cuestión mediante nuevas armas, poderes de *mithocondria* mejorados o elementos del escenario con capacidad para aplastar o electrocutar. En definitiva, un juego realmente prometedor, al que sin embargo se le echa en falta un pequeño detalle: ¡que alguien decida traerlo a nuestro país de una vez!







"¿Me das fuego, monada?...¡Ouch!"



Últimamente Copito de Nieve está muy mal conservado.



"Parasito a parasito recorro el caminito".

EL RETORNO DE ROLUNDRA

ALUNDRA 2

Desarrollador: **Matrix**
Editor: **Por determinar**
Distribuidor: **Por determinar**
Lanzamiento: **Ya veremos**

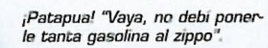
Tras el éxito que cosechó uno de los RPGs más largos de la historia de nuestra gris, era evidente que los desarrolladores de *Alundra* –calificado por algunos como el *Zelda* de PlayStation– volverían a por más. Como viene siendo habitual en las secuelas de juegos de rol, la historia de esta segunda parte no tendrá nada que ver –en principio– con su antecesor. En esta ocasión el héroe será Flint, un personaje que cumple los requisitos fundamentales para protagonizar un juego de este tipo: unos piratas asesinaron a su madre cuando era pequeño, su padre desapareció, y para superar este trauma infantil se ha dedicado a lonchear enemigos hasta convertirse en un maestro de la espada. Con la ayuda de la princesa Aisha deberá enfrentarse al malvado de turno Mephisto, con ansias de dominar el mundo, esclavizar a sus habitantes, y todas esas cosas que aprenden los malos en la escuela.

Aparte de contar con un entorno gráfico mejorado completamente en 3D, *Alundra 2* ofrecerá una interesante combinación de rol, acción, mini-juegos y puzzles. Para resolver algunos de estos acertijos o desbloquear ciertos caminos tendremos que echar mano de cuatro elementos mágicos. Por ejemplo, ciertas trampas pueden desactivarse con el elemento Fuego, o mediante el Viento empujar bloques para formar una escalera. Además, para conseguir nuevas habilidades (como buen action-RPG, aquí no hay niveles de experiencia que valga) Flint deberá agenciarse cuantos más elementos de este tipo mejor. Ahora sólo queda saber si nosotros podremos agenciarnos en nuestro país esta promesa de gran juego, algo que todavía no tenemos muy claro.









¡Patapua! "Vaya, no debí ponerle tanta gasolina al zippo".



"La piba no es gran cosa pero menos dan estos piedros".



Se lo llevooo, se lo llevooo, el tiburóoon, el tiburóoon...



I LOVE THIS GAME

NBA BASKETBALL 2000





¡¡Guate, aquí hay (to)mate!!



La crisis del Real Madrid ha mermado algo el número de su plantilla de básquet.

Desarrollador:	Radical Entertainment
Editor:	Fox Interactive
Distribuidor:	Proein
Lanzamiento:	Después de Navidades

Después de que la temporada pasada la competición estuvo a punto de no disputarse por unos millones de dólares más o menos, parecía que la mítica NBA se estaba yendo lentamente al garete. Pero por lo que hemos podido ver en *NBA Basketball 2000*, los amantes al baloncesto con más músculo por metro cuadrado del mundo pueden estar contentos. El nuevo juego de Fox Interactive intenta recrear en nuestra Play la emoción e intensidad de una retransmisión televisiva del deporte de la canasta y los primeros resultados son prometedores. A una gran variedad de puntos de vista se añade una sensación de realismo convincente, unos buenos efectos sonoros y de ambientación (incluidos los diálogos de dos comentaristas *yankees*) y un movimiento suave de los jugadores. Para los amantes de las estadísticas, el juego ofrece una base de datos muy detallada con los nombres reales de jugadores y equipos (se nota que





hay pasta y licencia oficial de por medio). Aunque si lo que preferimos es montarnos nuestra propia cuadrilla, tenemos también la posibilidad de crear a nuestros muchachos de la nada decidiendo hasta el color de su cabello. Con una acertada combinación de la sencillez de manejo de un arcade y las numerosas variables de un simulador, *NBA Basketball 2000* parece ser

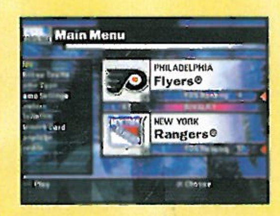




capaz de satisfacer a un amplio abanico de aficionados al deporte de los 'tiarrones' de dos metros y las *cheerleaders* saltarinas. Dentro de poco saldremos definitivamente de dudas.

REALISMO SOBRE HIELO

NHL CHAMPIONSHIP 2000







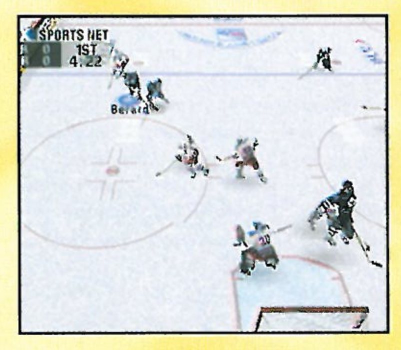
Aquí va a haber palos...

Desarrollador:	Fox Sports Interactive
Editor:	Activision
Distribuidor:	Proein
Lanzamiento:	Ya mismo

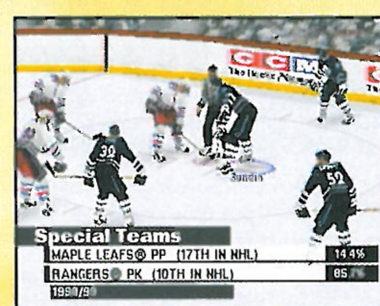
En nuestro país el hockey sobre hielo tiene la misma popularidad que la física cuántica aplicada a la fabricación de capuchones de bolígrafo. Pero los que en su día descubrieron con las consolas de 16 bits (Megadrive y Super Nintendo principalmente) que los simuladores de este deporte pueden ser mucho más divertidos que los del deporte rey (léase *fúrbol*), agradecerán la llegada de cualquier título con las doradas siglas de la liga NHL.

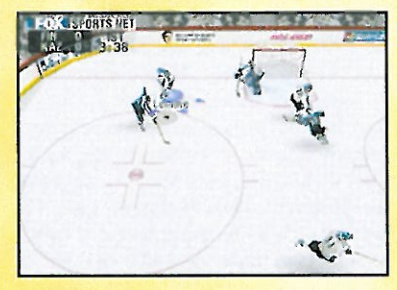
NHL Championship 2000 es el heredero directo de la serie *Power Play* programada por Fox Sports Interactive que como recordarán los fanáticos del género (si hay alguno entre los lectores, que nos lo haga saber) apostaba mucho más por el realismo que, por ejemplo, los impagables juegos de hockey de Electronic Arts (aquellos en los que podías eliminar las reglas que te vinieran en gana y habían tantas peleas que parecía el parlamento de Taiwan).





El control de *NHL Championship 2000* es excelente y los gráficos dan la talla aunque, por lo que hemos visto en esta versión preliminar, quizá le falte algo de velocidad en los partidos. Eso sí, los





modos para dos jugadores (enfrentados o en colaboración) y la inclusión de 28 equipos reales de la NHL y de 18 selecciones nacionales hacen que este título se perfile como un simulador más que digno.

GOLPE EN LA PEQUEÑA GRIS

FIGHTING FORCE 2

Desarrollador: **Core Design**
Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **¡Ya!**

Parece que con *Fighting Force 2* los señores de Core Design han decidido dejar huérfanos a todos los que disfrutamos con la primera parte y su 'original' planteamiento. Y es que los que esperaban en este título el tradicional desarrollo de 'yo, mis puños y mi chulería contra todos los malos de la calle' (famoso gracias a grandes clásicos como *Double Dragon* o *Streets of Rage*) ya pueden buscar en otro lado.



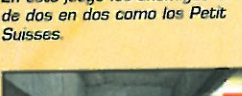






En este juego los enemigos van de dos en dos como los Petit Suisses.

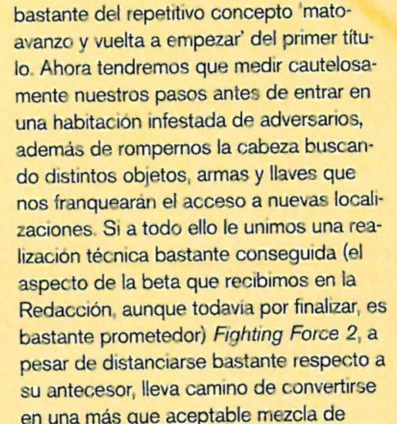












LUCHA, QUE ALGO QUEDA

A pesar de conservar bastantes rasgos de su antecesor, *Fighting Force 2* cuenta ahora con ciertos componentes de aventura que lo alejan de la concepción de beat'em-up puro y duro. Para empezar, la opción de dos jugadores ha desaparecido junto con tres de los protagonistas del anterior título. En esta ocasión controlaremos a Hawk Manson, el único personaje que repite juego y que se siente capaz de enfrentarse él solo al batallón de señores con malas pulgas que pululan por los más de 20 niveles de *FF2*.

Para ello contaremos con la ayuda de un auténtico arsenal de armas que podremos ir recogiendo, desde las clásicas porras y espadas hasta bazookas, rifles de francotirador o metralletas, todos ellos artefactos con capacidad de matar bastante a todo el que se ponga delante. Y por supuesto, para justificar las horas de gimnasio y los desayunos triples de *Frosties* de *Kellog's* que se marca el fuertote de Hawk, también podremos repartir temibles puñetazos, patadas y distintas combinaciones de golpes. Pero no sólo ha mejorado nuestro protagonista (que cuenta con animaciones más suaves y fluidas), ya que ahora los enemigos se comportarán, por una vez y sin que sirva de precedente, de una manera más o menos 'inteligente'. Te perseguirán, te agobiarán, y si te oyen rondar cerca de su posición, no dudarán en ir a darte un poco la paliza (en el sentido más literal de la palabra).

Este nuevo comportamiento de los enemigos es uno de los aspectos que profundizan en la mecánica de juego, que varía bastante del repetitivo concepto 'mato-avanzo y vuelta a empezar' del primer título. Ahora tendremos que medir cautelosamente nuestros pasos antes de entrar en una habitación infestada de adversarios, además de rompernos la cabeza buscando distintos objetos, armas y llaves que nos franquearán el acceso a nuevas localizaciones. Si a todo ello le unimos una realización técnica bastante conseguida (el aspecto de la beta que recibimos en la Redacción, aunque todavía por finalizar, es bastante prometedor) *Fighting Force 2*, a pesar de distanciarse bastante respecto a su antecesor, lleva camino de convertirse en una más que aceptable mezcla de beat'em-up y aventura.



Nuestro héroe baja más que las acciones de los pantalones de campana.



SOY GAMBERRO PORQUE EL JUEGO ME HIZO ASÍ

Una de las opciones más curiosas de *Fighting Force 2* es la posibilidad de machacar la mayoría de elementos que componen los escenarios. Ordenadores, bidones, focos o mesas son algunos de los componentes torteables para poder desahogar nuestros instintos más vandálicos. Aunque sin duda, nuestro favorito es una máquina expendedora con la que podremos desgastar a coces la suela de nuestra bota mientras escupe repetidamente latas de refrescos (Niños, no lo probéis con una de verdad sin la supervisión de un adulto que os lleve al correccional más próximo. Gracias.)

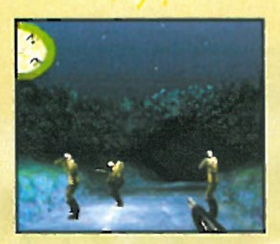




ESTO PROMETE

SALVEMOS AL SOLDADO RYAN

MEDAL OF HONOR







- *Alto, ¡santo y seña!*
- *San Agapito, mártir para más señas. Aunque no sé si era alto...*

Desarrollador: **Dreamworks**
Editor: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**
Lanzamiento: **Enero**

Después de dirigir su famosa película sobre el rescate de un buen soldado americano en plena Segunda Guerra Mundial, a Steven Spielberg se le ocurrió que la idea podría ser trasladada a un videojuego. Dicho y hecho. En *Medal of Honor* interpretaremos a Jimmy Patterson, un experimentado agente de la OSS (antecedente de la CIA) que se desayuna dos docenas de nazis cada día mientras rescata sufridos rehenes aliados en poder del Tercer Reich. A pesar de que el juego presenta un aspecto de shoot'em-up en primera persona tipo *Quake*, en Dreamworks han decidido añadir cierta profundidad temática al juego. Para empezar, no todo será disparar a discreción, sino que también deberemos explotar nuestras dotes de Mortadelo haciéndonos pasar por altos cargos nazis a fin de poder sabotear mejor los planes de los esbirros de Hitler. Y preparaos para utilizar la materia gris, pues los nazis del juego no son los típicos cabezas cuadradas de siempre, sino que están dotados de una inteligencia y un saber estar que ya querría para sí el cerebro de pasa de Charlton Heston. Si a esto le sumamos una excelente banda sonora con orquesta sinfónica incluida, detalles realistas a mansalva y una historia *made in* Hollywood que se desarrolla a lo largo de 20 misiones encadenadas, *Medal of Honor* se presenta como uno de los juegos más atractivos de estas Navidades.









EL RETORNO DEL PSYCHO'EM-UP

PSYCHIC FORCE 2







Fuerza psíquica no sabemos, pero lo que es fuerza capilar...

Desarrollador: **Taito**
Editor: **Taito**
Distribuidor: **Esperemos que haya**
Lanzamiento: **El 2000 o nunca**

¿A qué os recuerda un juego de combate con luchadores suspendidos en el aire que no paran de lanzarse proyectiles de energía como si les fuera un plan de pensiones en ello? ¿A un título basado en la serie *Bola de Dragón*? Pues estáis más equivocados que Calimero el día que fue a cenar al Kentucky Fried Chicken.

Estamos hablando ni más ni menos de *Psychic Force 2*, la segunda parte de ese extraño beat'em-up que apareció hace unos cuantos años, en el que unos luchadores voladores encerrados en una especie de cubo gigante utilizaban sus poderes psíquicos –las *magias*, para entendernos– para obligar al contrario a realizar un "aterrizaje forzoso".

El primer *Psychic Force* no fue entendido en su día por el gran público, dada su peculiar mecánica en la que el combate cuerpo a cuerpo estaba en un segundo plano, pero los fans del manga en general y Son Goku en particular supieron verle la gracia. Esta segunda parte es prácticamente un calco del juego para Dreamcast que aparecerá en España en enero aunque con unos gráficos más modestos. De todas maneras se han incluido algunos extras, como una nueva luchadora llamada Sonia y el modo Psy-Expand que es calcadito al World Tour Mode de *Street Fighter Alpha* (ya sabéis, se coge un luchador y se van mejorando sus habilidades y estadísticas mediante el sofisticado sistema de darle jarabe de palo a los contrarios). Si algún distribuidor, en un acto de valentía, lo trae a España, no dudéis en echarle un vistazo. *Psychic Force 2* es un juego extraño y difícil, pero tremendamente adictivo.









ESTO PROMETE

Y JIMMY VOLVIÓ A COGER SU FUSIL

EARTHWORM JIM 3D

Desarrollador:	**Vis Interactive**
Editor:	**Interplay**
Distribuidor:	**Virgin**
Lanzamiento:	**Ya falta poco**

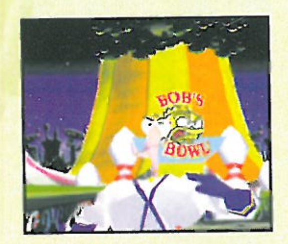
Por fin vuelve a PlayStation la súper lombriz que más ataques de risa ha suscitado entre los usuarios de la gris. Los creadores del bichejo (esos señores expulsados del frenopático que se rehabilitan desarrollando videojuegos y responden al nombre de Shiny) han decidido delegar la irresponsabilidad del proyecto en otra compañía amiga. Pero no os preocupéis, pues todo parece indicar que el paso a las tres dimensiones del desquiciado Jim va a mantener el imprescindible surrealismo de la serie. Según el ¿argumento? del juego, después de que una oronda vaca decida aterrizar inesperadamente en la cabeza de Jim, la incauta lombriz queda totalmente K.O. Para conseguir recuperarse del trancazo, Jim deberá explorar su propio cerebro reparando todos aquellos desperfectos causados por el shock vacuno. En un absurdo viaje por su mente sin necesidad de psiquiatra alguno, la lombriz de la escafandra de buzo visitará las áreas del Miedo, la Fantasía, la Felicidad o la Agresividad. Escenarios todos ellos con la premisa común de tener una ambientación propia de un sueño estrambótico de Valerio Lazarov. Para amenizar la delirante aventura, Jim deberá resolver absurdos puzzles y se encontrará con viejos colegas como Bob the Fish y sus gatos guardaespaldas o el inimitable Psycrow. Sumadle a todo esto nuevos enemigos como las vacas militares de la Bovine Special Elite o los horteras Disco Zombis y la posibilidad de ametrallarlos con margaritas o bombas fétidas, y el resultado seguro que dejaría muerto de envidia al ínclito Salvador Dalí. ¡Te necesitamos, Jim!













Una lombriz sobre un torpedo corriendo dentro de un cerebro gusanil... desde luego es un juego de Earthworm Jim.

'¿VAS EN MOTO?' 'NO, VUELO'

JET RIDER 3

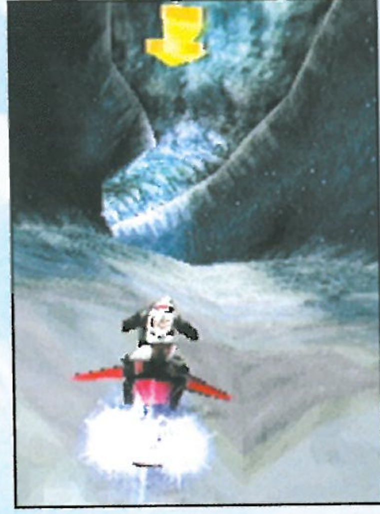
Desarrollador:	**P. Coast P. & Light**
Editor:	**989 Studio**
Distribuidor:	**Sony**
Lanzamiento:	**El año que viene**

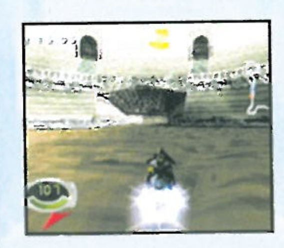
¿Recordáis la impresionante escena de *El retorno del Jedi* en la que la princesa Leia era acosada en la luna de Endor por unos soldados imperiales? Tanto la perseguida como los perseguidores no conducían precisamente triciclos, sino unas sofisticadas motos voladoras que eran capaces de sortear cualquier obstáculo y hacer todo tipo de filigranas a velocidades de vértigo. Pues con *Jet Rider 3* (conocido como *Jet Moto 3* en Estados Unidos) tendremos la oportunidad de ponernos a los mandos de cacharros muy similares a los de la película en una competición sin reglas sólo apta para tipas y tipos duros.

Después del mal sabor de boca dejado por sus dos precuelas, que ciertamente no pasarán a los anales de los videojuegos, *Jet Rider 3* tiene la voluntad de revolucionar los juegos de conducción. Sensación real de velocidad, libertad total de movimientos, escenarios plagados de cuevas, acantilados, túneles, saltos y obstáculos que superar y espectaculares derrapes aéreos con efecto mareante incorporado. Otra cosa es que el asunto llegue a buen puerto. En la versión previa llegada a nuestra Redacción, la velocidad de nuestras futuristas motos es ciertamente vertiginosa, pero a costa de un entorno gráfico poco trabajado, unas texturas con una preocupante afición a la pixelación y un control de la moto entre complicado, anárquico y desesperante. Esperemos que la versión final del juego subsane estos defectos pues el ambicioso planteamiento del título lo merece.









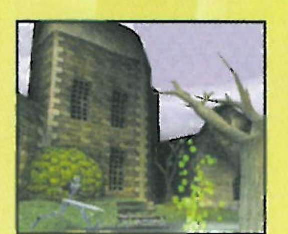




ESTO PROMETE

DE ENTRE LOS MUERTOS

MEDIEVIL 2









Vistiendo así de pijo es normal que tenga algo de fantasma.

Desarrollador: **Cambridge Studio**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Primavera 2000**

Medio milenio después de que Sir Daniel Fortesque parara los pies al ejército del malvado mago Zarok, el inefable Lord Palethorne ha logrado encontrar el perverso libro de magia del viejo brujo que atemorizó la región de Gallowmere. Con el nuevo poder que le otorga el manuscrito, este pérfido hombre pretende conquistar el mundo mediante un hechizo que permite controlar a voluntad a los muertos.

Lamentablemente el inútil de Lord Paleto, perdón, Palethorne no se da cuenta de que faltan las últimas páginas del conjuro, por lo que los difuntos reviven pero le hacen el mismo caso que a Julio Anguita en el Congreso. Por suerte, Sir Daniel Fortesque despierta de su letargo para intentar recuperar las páginas perdidas e intentar que el mundo vuelva a la normalidad.

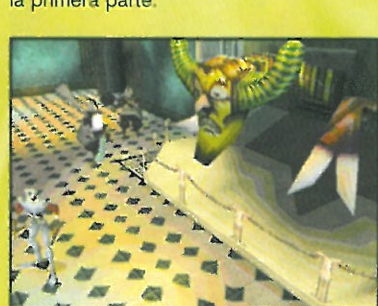


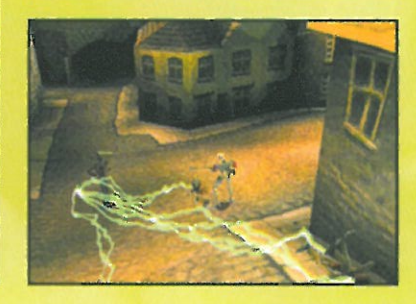


Medio milenio después y por él no pasan los años...

Ambientado en el Londres victoriano, *Medievil II* es la respuesta a las plegarias de aquellos que quedaron prendados con la mezcla de aventuras, plataformas, y acción de la primera incursión de Daniel Fortesque en el mundo del videojuego. Al menos eso es lo que opinan los programadores de Cambridge Studio que prometen superar la calidad técnica y el desarrollo (algo simple) de la primera parte.











DANIEL MANOSTIJERAS

La mayoría de imágenes que acompañan a este artículo corresponden tan sólo a las tres primeras fases del juego, pero ya se intuye que *Medievil II* continuará fiel a esa ambientación gótico-bizarra al estilo de las películas de Tim Burton (creador de *Pesadilla Antes de Navidad* y director de *Eduardo Manostijeras*). Mención especial merece el impresionante esqueleto de dinosaurio que se enfrenta a Daniel en la segunda fase: es lo más espectacular que hemos visto desde la subida de acciones de Terra (increíble lo de los directivos de esta empresa: ganaron en un solo día lo que se gasta Holybear en bocadillos de anchoas durante una semana). Tampoco falta algún que otro detalle de humor negro. Así, por ejemplo, en el barrio obrero de Kensington encontraremos a zombis de clase trabajadora (¡¿?!).

En esta prometedora secuela también conoceremos a una chica que se muere por los huesitos de Sir Fortesque. La gran pregunta es: ¿logrará Daniel llevar a buen puerto su relación sentimental a pesar de no tener... mandíbula? La solución al enigma próximamente en sus pantallas.



En órbita

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Por fin la señorita Croft se ha decidido a lucir palmito nuevamente en PlayStation, mostrando y demostrando el poder de atracción que tienen sus formas poligonales. Pero igual de mastodónticas que las dimensiones pectorales de Lara Croft son los dinosaurios de *Dino Crisis*, el juego de mucho miedo y mucha tensión que nos permitirá pasar unas Navidades jurásicas. Y estos dos títulos no suponen más que el aperitivo antes del gran banquete navideño que podréis catar en este enorme *En Órbita*. ¡Que aproveche!



PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5
global	●●●●●

JUGABILIDAD
Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS
El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción...y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN
La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA
Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

acceso directo

genial	●●●●●	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
potente	●●●●	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
pasable	●●●	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
cutrillo	●●	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
fiasco	●	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.

TOMB RAIDER:
LA ÚLTIMA REVELACIÓN





ARQUEÓLOGA SOLTERA BUSCA...

Género:	AVENTURA
Desarrollador:	Core
Editor:	Eidos
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

El primer *Tomb Raider* entusiasmó al público, su secuela tenía grandes mejoras en el apartado gráfico aunque se hacía un poco repetitivo y la tercera parte... no convenció ni a sus propios creadores. Teniendo en cuenta que Lara llevaba el camino de convertirse en el equivalente *videojueguil* de Los Morancos (cada entrega es más de lo mismo, pero peor), es todo un alivio poder decir que *Tomb Raider: La Última Revelación* rompe esta tendencia a la baja.

La primera sorpresa que nos depara la cuarta reencarnación de *Tomb Raider* es la mejora sustancial del motor 3D que, en lugar de ser un simple remedo del vetusto *engine* original,

en castellano



"Lleva tú la mochila, Lara, que yo estoy en las últimas."



"Pues yo me imaginaba el Congreso de Los Diputados mucho más espectacular."

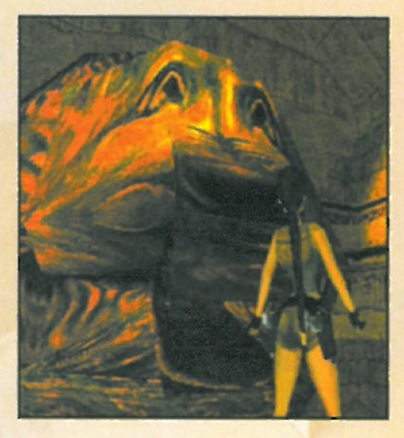


- ¡Eres un cerdo! No quiero saber nada de ti.
- ¡Oink, oink!



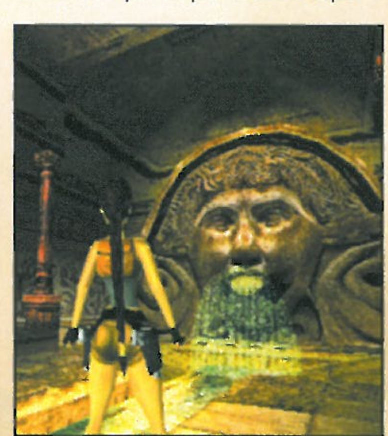
Con el paso de los años a Lara le han salido cartucheras.

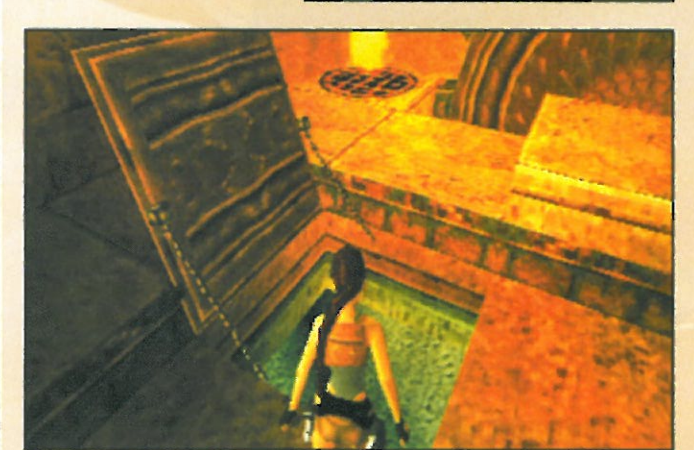
"Precisamente hoy que me he lavado la coleta me voy a tirar a esa piscina mohosa, ¡y un cuerno!"



ha sido renovado en un 90%. Como recordaréis, en el penúltimo episodio de la saga se introdujeron nuevas virguerías técnicas (gráficos en alta resolución, efectos de luz dinámicos, etc...) que provocaron que el juego se moviera con la brusquedad de un tambor de una lavadora tras diez años de uso sin utilizar Calgón. En *La Última Revelación*, a pesar de haber multiplicado aún más el número de efectos gráficos, se ha conseguido que los movimientos de cámara sean sensiblemente más suaves que en las entregas anteriores.

Entre las filigranas que dejarán a los seguidores de Lara con las fauces abiertas de par en par destaca especialmente el efecto de las llamas de fuego. Cada vez que se enciende una antorcha se despliega un festival de luces y sombras de un realismo inusitado dentro del mundo PlayStation. Y no hablemos ya cuando unos extraños seres de fuego persiguen a Lara a través de un lúgubre pasillo... Es tan espectacular que le cobrarás entrada a tus amigos para verlo.







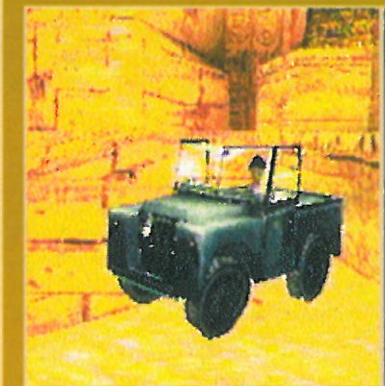
Otro efecto que añade realismo al juego pese a tener menos utilidad que un filósofo en el programa *Furor*, es el de las ropas mojadas de Lara: cada vez que nuestra heroína sale del agua va dejando un reguero de gotas por el suelo (como se entere la señora de la limpieza de la pirámide, le meterá tal bronca que se le va a caer la coleta). Por supuesto tampoco falta el "nuevo movimiento" que aparece en cada entrega de *Tomb Raider*: si en la tercera parte Lara aprendió a agacharse, en esta ocasión puede colgarse de las cuerdas como si fuera el mismísimo Tarzán (lástima que no vaya vestida con un par de hojas de parra como el famoso hombre-mono, ¿eeeeh?).

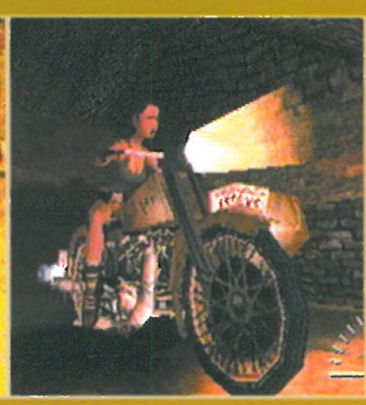
LARA JONES Y LA ÚLTIMA REVELACIÓN

Los responsables de Eidos no han tenido tampoco en esta ocasión ningún problema para "coger prestadas" un buen puñado de ideas procedentes de Hollywood. Así, por ejemplo, el juego empieza con una primera misión de entrenamiento protagonizada por una Lara adolescente al estilo de la

TEN PREPARADO EL *AIRBAG*

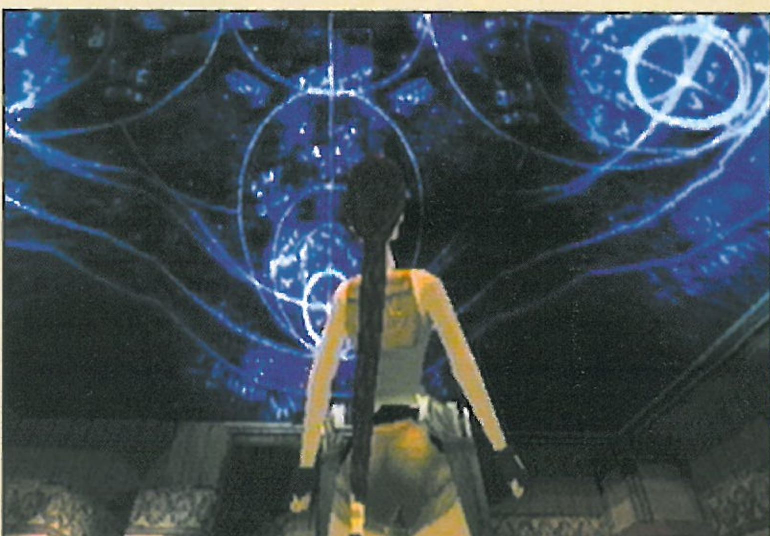
En esta cuarta entrega de *Tomb Raider* encontramos nuevos vehículos para que nuestra heroína pueda demostrar su pericia como piloto. Entre ellos encontramos un jeep la mar de cuco pero de unas dimensiones un tanto liliputienses (teniendo en cuenta la anatomía de Lara lo extraño es que no suene la bocina cada vez que pilla un bache). Pero nuestro favorito es una fantástica moto con sidecar que cuenta con un útil faro para pasar por las zonas más tenebrosas del mapeado. Además, con ella se puede *planchar* a los malos de turno al más puro estilo *Carmageddon* ¡qué más queréis!













película *Indiana Jones y la ultima cruzada* (ya sabéis, aquella en el que el malogrado River Phoenix hacía de *alter ego* con acné de Harrison Ford). En esta primera prueba situada en Camboya deberéis seguir los pasos de vuestro mentor, el viejo Von Croy, que pese a su venerable aspecto parece que tiene retorcidas intenciones... ¡aunque no es lo que estáis pensando, so sátiros!

Tras este preámbulo, todo el resto del juego se desarrolla en Egipto utilizando como excusa argumental una supuesta profecía egipcia en la que intervienen los folklóricos dioses de rigor (Set, Horus y compañía). No faltarán pues las momias y los escarabajos asesinos al estilo de los de *La Momia* y *La Sombra del Faraón* (al parecer la principal afición de los programadores es deglutir palomitas en la sala de cine de turno).

La diferencia más remarcable respecto a las anteriores entregas es que en esta ocasión los personajes secundarios tienen un papel algo más destacado que de costumbre (el mencionado Von Croy sería un buen ejemplo de ello), contribuyendo a evitar la sensación de que nos encontramos ante una simple colección de nuevos niveles. También hay que remarcar la calidad de las secuencias de vídeo que, pese no a hacer sombra a las de juegos como *Final Fantasy VIII*, como mínimo sí que están a la altura de las expectativas. El doblaje español también da la talla y ayudan mucho a meterse en la historia, aunque no hubiera estado mal dotar a la Lara adolescente de una voz más juvenil (se ve que esta chica cambió de voz antes que de talla de sostén).

VUELTA A LOS ORÍGENES

¿Y qué decir de la jugabilidad? Pues que, para bien o para mal, todo continúa más o menos igual (salta, dispara, deleítate con los suspiros de Lara, dale a la palanca, hay que ver qué gracia tiene esta chica agachándose...) aunque en esta ocasión se han solventado unas lacras que perjudicaban en parte









Mucho traje blanco, mucha pose y mucha chulería, pero Lara no le hace ni pajolero caso.









a *Tomb Raider II* y hundieron en el más profundo de los cajones a *Tomb Raider III*. Nos referimos a esos condenados puzzles en los que, para ser resueltos, necesitabas buscar un objeto a largo de decenas de laberínticas cavernas a riesgo de acabar con la paciencia del mismísimo "Paciente" Inglés (lo sentimos, pero este artículo se ha escrito a altas horas de la madrugada y las neuronas no dan para más).

Por suerte, *La Última Revelación* recupera parte del espíritu del original, planteando enigmas en los que es más importante el ingenio que la exploración a fondo de los escenarios. Por ejemplo, en una de las últimas fases deberás utilizar dos odres de agua para nivelar una balanza y abrir una puerta. Por suerte los odres están localizados justo al lado de la balanza para que el jugador descubra su relación por intuición y no por haber consultado cuatro o cinco guías en las revistas especializadas.



También son remarcables pequeñas novedades como el nuevo sistema de menús en los que se pueden combinar objetos al estilo *Resident Evil*, o la posibilidad de grabar la partida al antojo del jugador (como en *Tomb Raider II*), abandonando el irritante sistema de diamantes de la tercera parte. Sin embargo el nuevo sistema manual de disparo no nos convence en absoluto (das a todas las columnas, jarrones y pinturas que se te ponen por delante, pero a los enemigos ni un rasguño, oye). Por suerte se puede optar por utilizar el sistema automático de toda la vida por el bien de nuestros nervios y del patrimonio cultural egipcio.

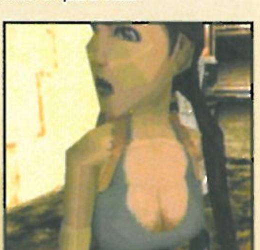
Tampoco hubiera estado mal que los programadores hubieran echado un vistazo a *Soul Reaver* para ver cómo se puede hacer un juego sin tiempos de carga intermedios, porque aquí (como siempre) acabarás odiando la pantalla de acceso al CD que aparece cada vez que estiras la pata o pasas de nivel. Y para acabar con la lista de reclamaciones debemos dejar patente que el sistema de control nos parece bastante anticuado y que la utilización del mando analógico supone más un engorro para el jugador que una ayuda (en este caso, nosotros nos hemos decantado por la cruceta de toda la vida).

Sin embargo, no podemos negar que *La Última Revelación* da a los millares de fans de la saga justo lo que querían. La historia es interesante, la jugabilidad es bastante intuitiva y en general, el juego da la sensación de estar mejor acabado que en ocasiones anteriores. Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago que sufrimos los usuarios en las Navidades del 98.





Ahora comprendemos por qué hemos llegado a la cuarta parte de la saga: Lara tiene cuerda para rato.

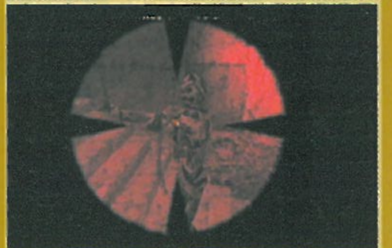


Tras darle muchas vueltas a este pie de foto hemos llegado a una conclusión: SIN COMENTARIOS.

ÉCHALE EL ZOOM

Entre el nuevo equipo de la señorita Croft encontramos un par de utensilios especialmente interesantes. Con los binoculares se puede hacer un zoom de acercamiento para observar a los enemigos desde lejos, o bien echar un vistazo a esa plataforma que queda taaan lejos. La mira telescópica no tiene utilidad por sí misma, pero si la aplicamos a algunas armas como el revólver, nos permitirá disparar con una precisión pasmosa. Esto es muy útil contra ciertos enemigos, como los esqueletos, de los cuales sólo nos podemos librar volando en pedazos sus cráneos (disparar al cuerpo no sirve, ya que difícilmente se van a morir otra vez).





EN FIN...

arriba

- Los increíbles efectos de luz
- Técnicamente muy mejorado
- Gustará a los fans de Lara

abajo

- Control anticuado
- ¿Más de lo mismo?
- Si tuviera alguna innovación más...

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	4
duración	4,5
vidilla	4

global

GOREMANÍA

QUAKE II



Género:	SHOOT'EM-UP
Desarrollador:	Hammerhead
Editor:	Activision
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

Los shoot'em-ups subjetivos no abundan en nuestra querida gris. Títulos bien distintos como *Alien Trilogy, Disruptor* o *Shadow Master* son los mejores exponentes de un género que ha dado buenos frutos en otras plataformas (la serie *Quake*, los dos *Turok, Half Life*...). *Quake II* es un auténtico mito popularizado especialmente por su adicción, sobre todo en los juegos en red. Después de meses de espera, por fin el experto equipo de programación Hammerhead ha acabado la versión para Playstation, gran noticia para los que se sentían culpables por las crecientes dimensiones de su factura telefónica.

El "argumento" es sobradamente conocido. Una magnífica introducción nos pone en antecedentes: nuestra nave se estrella en un misterioso planeta y deberemos eliminar unos bichejos inmundos que perseguiremos por intrincados laberintos y peligrosas zonas abiertas, equipados con un completo y morboso arsenal, en un auténtico festival de casquería fina. Pero no bastará con correr como locos, hincharse a recoger ítems y disparar a todo lo que se mueva. Lanzar una granada en un espacio reducido nos puede hacer picadillo también a nosotros, y la inteligencia artificial de los Strogg nos hará perderles de vista demasiado a menudo.





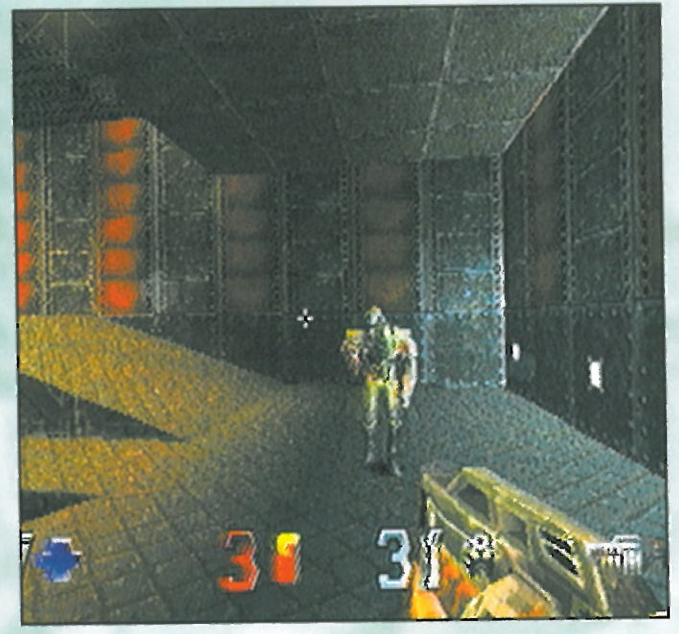












Los escenarios tienen rampas en vez de escaleras para que no se cansen las abuelitas homicidas.

Aunque al principio nos costará habituarnos a los controles (al principio, apuntar a pisos superiores para alcanzar determinados enemigos puede llegar a ser frustrante) la dificultad está bien administrada y se incrementa a medida que adquirimos destreza.

El dual shock vuelve a revelarse como una gozada, y además ¡el juego es compatible con el ratón! No es éste el único punto de contacto con el universo PC, ya que los escenarios, sin ser idénticos, tienen muchos puntos en común con la versión de ordenador. ¿Pueden decir lo mismo los desafortunados usuarios de la consola más infantiloide del mercado?

La palabra que mejor define a *Quake II* es "Adrenalina", y ésta llega a su máxima expresión en el modo Deathmatch, una especie de cacería cronometrada para la que necesitas enchufar tres colegas a los mandos de la consola. El multitap cuadriplica la diversión, y lo mejor es que las cuatro pantallas mantienen unos niveles gráficos sorprendentes. La virtud principal del juego es la tremenda sensación de acción, es muy veloz, y sólo se interrumpe en determinadas zonas con breves cargas que no cortan el ritmo en absoluto. La baja resolución pasa factura en alguna ocasión en forma de ensalada de píxels, pero en general las texturas, los escenarios 3D y los efectos de luz merecen un sobresaliente. *Quake*, como siempre, engancha en solitario, y en grupo ya es la locura. Hipersensibles abstenerse.



"¡Uy!, Me ha entrado una motita de sangre en el ojo."

EN FIN...

arriba

- ACCIÓN con mayúsculas
- El modo multijugador
- Ambientación

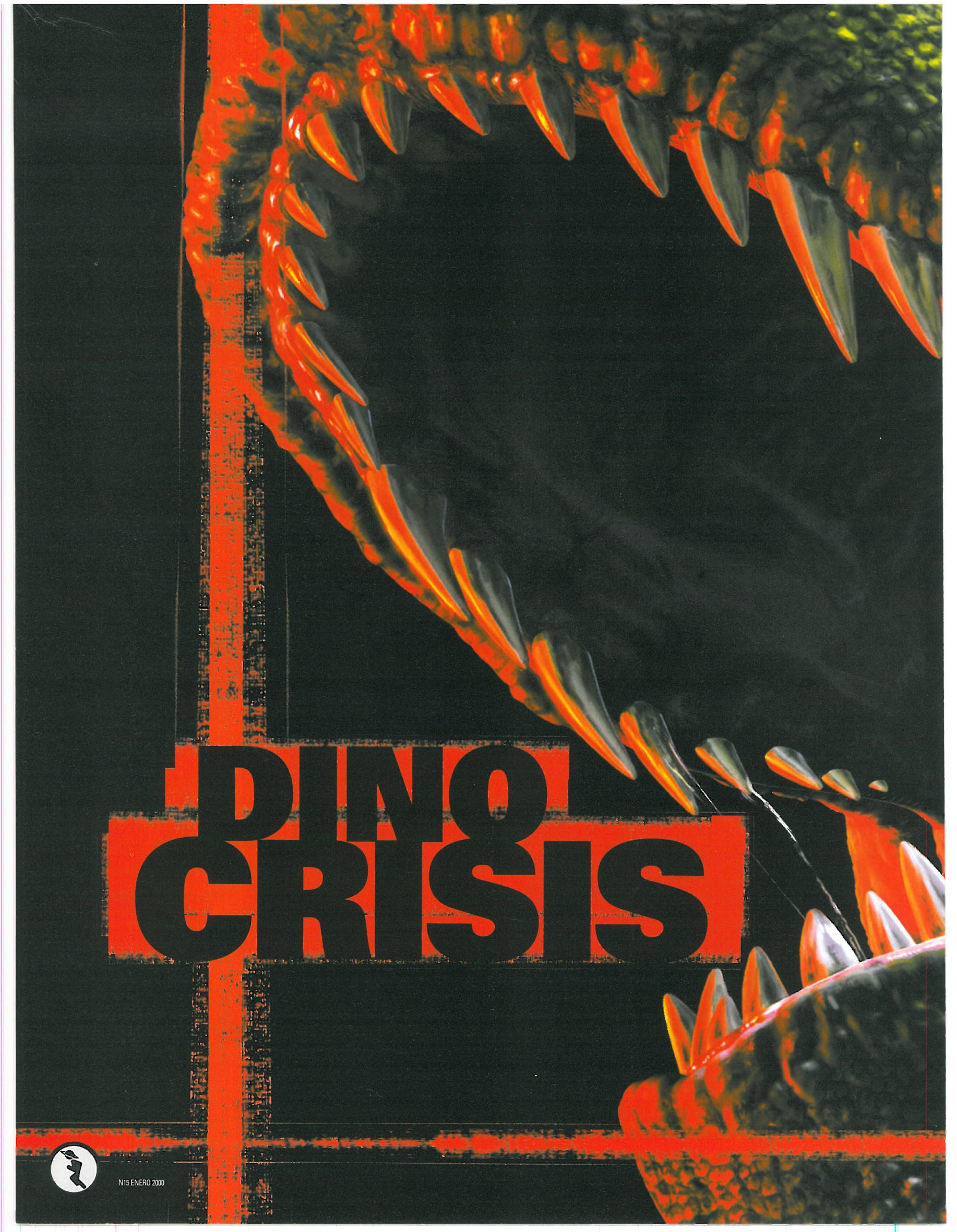
abajo

- Pixelación, a ratos
- No es un género masivo

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	4
global	





DINO
CRISIS
N15 ENERO 2000



JURASSIC PLAY

Género:	**AVENTURA**
Desarrollador:	**Capcom**
Editor:	**Capcom**
Distribuidor:	**Virgin**
Precio:	**8.990 pesetas**

Es realmente difícil que un juego llame la atención entre la avalancha de títulos que aparecen cada vez que Santa Claus se pone el gorro para ponerse a trabajar su único día laborable anual (si alguien sabe dónde se hacen las oposiciones para este puesto que nos llame, creemos que reunimos todos los requisitos para ocupar la vacante). Uno de los pocos juegos que se destaca del pelotón *PlayStationero* de este año es, sin duda, *Dino Crisis*.

Por si alguien todavía no lo sabe a estas alturas, detrás de *Dino Crisis* se encuentra uno de los cerebros privilegiados del ocio electrónico de los 90, Shinji Mikami, quien con su excelente *Resident Evil* y su majestuosa secuela sentó las bases del género *survival horror* utilizando una sabia mezcla de terror, acción y puzzles. Tras estos dos rotundos éxitos, Mikami ha decidido dar vacaciones a los zombis y seres mutantes para poner en su lugar a los dinosaurios más feroces que se hayan visto en videojuego alguno.

Digámoslo ya: el elemento que mantendrá pegado a la pantalla con cara de "¿Pero no dijeron que esto era imposible en 32 bits?" son los bichos antediluvianos que no dejan de acosar a la protagonista del juego (si hubieran perse-









- Ven *pa'cá* cordera...
- ¡No, con la lengua no!



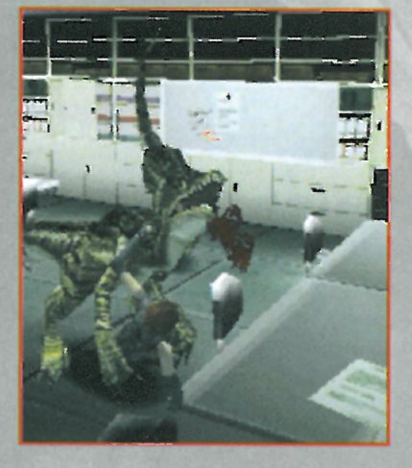


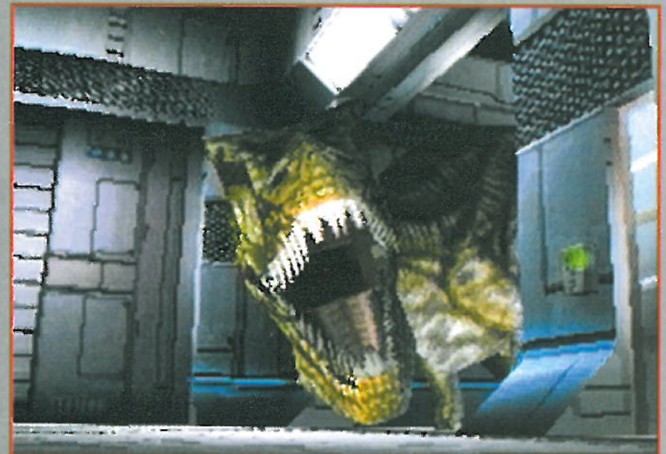


guido con tanto ahínco a las hembras de su especie seguramente ningún meteorito hubiera sido capaz de extinguirles).

Cuando veas a los primeros velocirraptores no darás crédito a tus ojos: saltan, muerden, corren y fustigan con la cola con un realismo sólo visto en la película *Jurassic Park*. No digamos ya cuando veas un primer plano del T-Rex que pulula por el juego: esos ojos de reptil que te buscan, esa boca con dientes afilados como cuchillas, la piel escamosa que se estira cuando levanta el cuello… Hasta parece que puedas oler su fétido aliento (aunque esto también se puede deber a la afición de nuestro redactor Seed a frotar con ajo los controladores para ahuyentar el mal de ojo de sus partidillas… el resto seguimos prefiriendo los típicos pero higiénicos cartuchos de trucos).

Y no veáis la fiereza que gastan los animalitos. ¿Conocéis aquel refrán que dice aquello de "perro ladrador poco mordedor"? Pues bien, estos bichos no dan ni un mísero ladrido en todo el juego, pero a la que puedan convertirán vuestra caja torácica en un colador. Además las municiones de las que disponéis son tan escasas como los pelos del pecho de Leonardo Di Caprio, por lo que no podrás





MUJER AL BORDE DE UN ATAQUE DE SAURIO

En ciertos momentos del juego Regina se ve atrapada en eventos especiales en los que se juega la vida a cara o cruz. Cuando esto sucede aparece en pantalla el mensaje "Danger", y el jugador se ve obligado a aporrear a toda velocidad los botones del controlador para salvar el pellejo. Aviso a los corazones taquicárdicos: si una excesiva segregación de las glándulas sudoríparas os provoca un resbalón dactilar en el momento menos apropiado, más vale que apartéis la vista de la pantalla si no queréis ver la versión jurásica de *La Cocina de Arguiñano* (la principal diferencia es que en vez de haber motitas marrones, hay charcos rojos).



matar a todos tus enemigos a menos que optes cobardemente por jugar en nivel fácil. Para rematar la faena, el generoso número de continuaciones que vimos en el edición japonesa se han reducido a cinco en la versión occidental, con el objetivo de que *Dino Crisis* sea todo menos un paseo para el jugador. Teniendo en cuenta todo esto te damos un consejo: cuando tengas problemas ...¡corre como el viento!

Por si no tenéis suficientes dificultades con los condenados lagartos, el equipo de desarrolladores ha tenido el detalle de incluir una serie de puzzles que, por cantidad y dificultad, dejan a los de *Resident Evil 2* al mismo nivel de complicación que el de los concursos del programa "Noche de Fiesta" (¿redactará las preguntas ese faro de la cultura occidental llamado José Luis Moreno?). Ejercicios de memoria visual, pequeños tests de inteligencia y un montón de claves numéricas y alfabéticas se entrelazan para mantenernos vagando continuamente por el escenario. Y, por supuesto, en más de una ocasión se nos obliga a pasar por pasillos infestados de velocirraptores, por lo que la tensión (más que el miedo) está asegurada durante todo el juego.



Todos los enemigos del juego son muy la-Dinos.

PROTAGONISTAS

Los cuatro protagonistas principales son tres agentes especiales y el científico responsable de la aparición súbita de los dinosaurios en la isla de Ibis. Cada uno de ellos se mueve por intereses diferentes pero todos comparten un mismo objetivo: evitar por todos los medios el contacto con los jugos gástricos de un Tyrannosaurus.

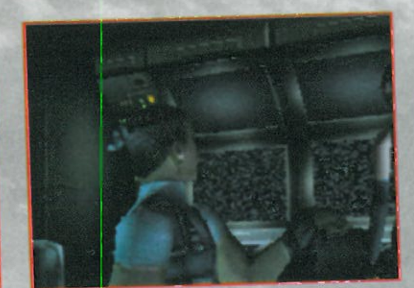


REGINA
La pelirroja protagonista de *Dino Crisis*, pese a tener aspecto de dar más guerra en la discoteca que en el campo de batalla, es una auténtica especialista en el manejo de armas de fuego. Desde luego no hay nadie en el juego que maneje mejor que ella la culata... de la escopeta (¡qué sería de esta revista sin estos comentarios picarones!).

RICK
Rick reúne todas las características que han catapultado a la fama mundial a actores de la talla de Eddie Murphy y Will Smith: es gracioso, enrollado y vacilón. Pese a que nunca parece tomarse nada en serio, en el fondo es un excelente compañero y siempre está dispuesto a ayudar a sus colegas utilizando sus amplios conocimientos técnicos. Vamos, que este tipo es un auténtico cliché andante.

GAIL
El jefe del grupo de agentes especiales es el típico tipo duro que prioriza la misión por encima de su vida y la de sus compañeros. Más proclive a apretar el gatillo que a calentarse demasiado el coco para solucionar puzzles, Gail es un veterano del campo de batalla que tiene toda la pinta de haber compartido el hilo sutura-heridas con el mismísimo Rambo.

DR. KIRK
El Dr. Kirk es el típico genio loco egocéntrico capaz de sacrificar media humanidad con tal de hacer avanzar el mundo de la ciencia (el Nobel para Kirk ¡ya!). Al parecer durante los últimos años ha estado investigando una nueva fuente de energía limpia pero un error ha provocado que su base de investigación se llene de dinosaurios (vale, el guión no es mucho más consistente que el de *La máquina del cambiazo* de Mortadelo y Filemón pero alguna excusa había que dar para enfrentarse a un T- Rex ¿no?).



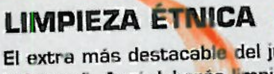








Hemos codificado está imágen para no herir la sensibilidad de los lectores. De nada.



CAMBIAR PARA QUEDARSE IGUAL

La gran diferencia técnica de *Dino Crisis* respecto a *Resident Evil* es que los escenarios han sido generados totalmente con gráficos en tiempo real. Los resultados son excelentes teniendo en cuenta las limitaciones de *hardware*

LIMPIEZA ÉTNICA

El extra más destacable del juego es el modo "Operation Wipeout". Aquí deberás limpiar de dinosaurios diversas estancias antes de que se acabe el tiempo límite. Lo más interesante sería aplicar este plan en la Real Academia de la Lengua, por ejemplo, pero esa es harina de otro costal...





LOS PRIMOS CAFRES DE JUANCHO

Cinco son las especies de dinosaurio que te harán la vida imposible durante el juego. Quizá los mutantes de *Resident Evil* les ganen en fealdad, pero no en velocidad y ferocidad.

VELOCIRRAPTOR

Es el enemigo estándar del juego. Es muy rápido y ágil, pero no suponen ninguna gran amenaza frente a una escopeta bien cargada. Lástima que tengan la dichosa manía de morder los brazos de Regina para hacerle perder el arma...

PTERANODON

Estas urracas desplumadas de tamaño ultra XXXL no cejarán en su empeño de agarrarte y elevarte por los aires (ojalá pudiéramos decir lo mismo del puente aéreo...). Los Pteranodones no son muy fáciles de eliminar (más que nada porque tienes que disparar hacia arriba), pero al menos no son demasiado difíciles de esquivar.

COMPIS

Los Compis son, de largo, los bichos más inofensivos que te encontrarás en *Dino Crisis*. Cierto es que atacan en grandes grupos, pero su pequeño tamaño hace que sean tan peligrosos como una lagartija común. Nosotros preferimos no matarlos por aquello de hacer caso a la campaña institucional "Reptilinez no, gracias".

MINI-GODZILLA

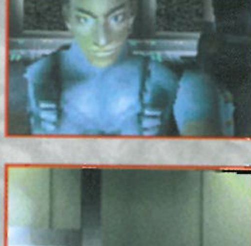
Evidentemente el nombre científico de este bicho no debe ser precisamente Mini-Godzilla, pero como en la Redacción todos somos de letras nos referimos a él con este poético nombre. Más lento que un velocirraptor, pero mucho más resistente y peligroso, el Mini-Godzilla es capaz incluso de abrir puertas para perseguirte. Si te atacan dos a la vez encomiéndate a San *Continue* Apóstol.

TYRANNOSAURUS REX

El "rey de los saurios tiranos" no es la cabeza visible del ayuntamiento de Marbella, ni está dirigiendo con mano firme la revista PlanetStation, sino que es el ser que se dedica a zamparse científicos en *Dino Crisis*. No hay forma humana de matarlo con tu triste arsenal, pero un par de *bazookazos* siempre te ayudarán a ahuyentarlo.











Los protagonistas jugándose la próxima misión a los chinos.



"Vaya, yo aquí salvando el mundo y me parece que me he dejado la plancha enchufada."

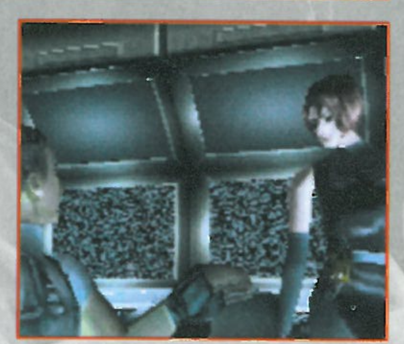
de la PlayStation. Sin embargo, hay que reconocer que la ambientación del juego, con instalaciones científicas llenas de computadoras, no tiene el mismo encanto que la decoración terrorífico-gótica de la saga de los zombis.

Lo más curioso es que, pese a que el nuevo sistema gráfico permitiría seguir la acción con una cámara móvil como en *Tomb Raider*, *Dino Crisis* continúa utilizando una serie de planos más o menos fijos que se van intercambiando cuando la protagonista sale del campo de visión. Tan sólo en momentos muy determinados (aparición de nuevos enemigos, persecuciones por corredores angostos...) el motor gráfico se mueve para hacer un suave *travelling*. Vamos, que Mikami ha dotado a su creación de un estilo totalmente cinematográfico, en lugar de decantarse por el planteamiento visual



más típico de los videojuegos (cosa que, tememos, no entenderá todo el mundo).

La única pega que tiene el juego es que no es demasiado extenso, sobretodo si se abusan de las guías a la hora de solucionar los puzzles. Por suerte se han incluido varios eventos opcionales, extras especiales y tres finales diferentes para que valga la pena acabárselo más de una vez.



Puede que *Dino Crisis* no tenga el empaque de esa obra maestra absoluta llamada *Resident Evil 2*, pero no defraudará a los fanáticos del *survival horror* que quieran disfrutar con un título lleno de acción. Te aseguramos que tras pasar por esta experiencia ya no verás a la tortuguita de agua de tu hermano pequeño con los mismos ojos.

EN FIN...

arriba
- A los dinos sólo les falta hablar
- Puzzles ingeniosos
- Está cargado de tensión

abajo
- Escenarios sosillos
- Argumento algo simplón
- Si fuera más largo...

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	5

global



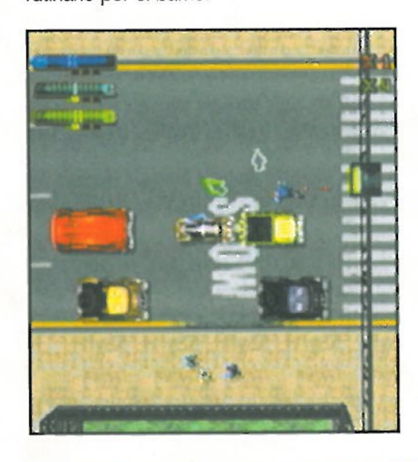

COSAS DE GÁNGSTERS

GRAN THEFT AUTO 2

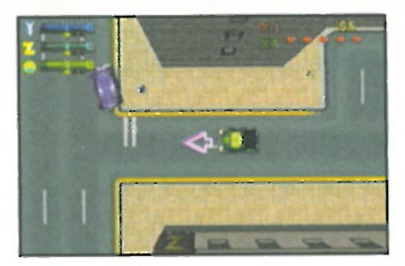


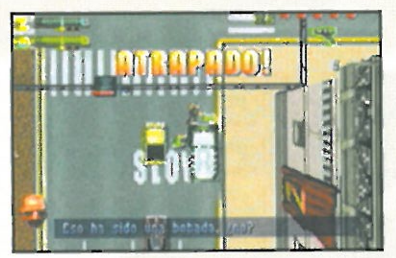
Genero:	ACCIÓN
Desarrollador:	DMA Design
Editor:	Rockstar Productions
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

Hace un año, los señores de DMA Design (autores de *Lemmings*) decidieron mostrar su vena más cafre y crearon *Grand Theft Auto*, un cruce entre *Carmageddon* y *Driver* que entusiasmó a los amantes de la casquería fácil y el gamberrismo urbano. Nuevamente estas Navidades podemos volver a emular a cualquier matón del tres al cuarto robando coches sin contemplaciones y tiroteando a discreción a los desprevenidos transeúntes. Entre tanto atasco, persecución policial y ruido de metralletas, el juego nos hará sentir como cualquier americano medio en un paseo rutinario por el barrio.

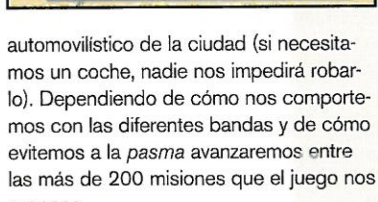


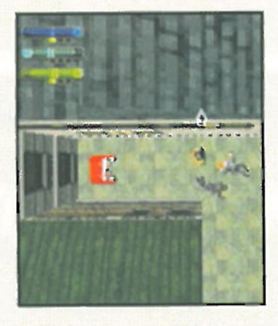


















Hemos tenido que esperar a conversiones de PC como ésta para que explotaran el potencial gráfico de la PlayStation.

RESPÉTAME, TÍO

GTA 2 nos sitúa en una inmensa ciudad repartida entre seis bandas rivales que manejan el cotarro. Tanto la policía como el Ejército pintan menos que Borrell en el PSOE y los seis clanes han creado entre ellos un código especial que se basa en la palabra "respeto". Demostración: "Si tú te portas bien con los míos, te respeto. Si te los cargas, no te respeto y el próximo en morir serás tú." Nosotros interpretaremos a un delincuente recién llegado a la ciudad que debe ganarse el famoso respeto haciendo diversos trabajos al mejor postor. Para cumplir nuestras tareas disponemos de un arsenal que iremos ampliando poco a poco, así como de todo el parque automovilístico de la ciudad (si necesitamos un coche, nadie nos impedirá robarlo). Dependiendo de cómo nos comportemos con las diferentes bandas y de cómo evitemos a la *pasma* avanzaremos entre las más de 200 misiones que el juego nos propone.

PEQUEÑOS GAMBERROS

El juego destila sarcasmo y realismo descarnado por los cuatro costados, pero todo este interesante planteamiento se viene abajo por varias razones. Nuestro personaje será muy bestia y muy duro, pero por culpa de su diminuto tamaño y pobre nivel de detalle tiene menos presencia que Joselito en paños menores. Debido a la perspectiva a vista de pájaro, el efecto "ciudad-hormiguero" del juego puede llegar a ser algo cansino y confuso. Si a esto añadimos unos entornos con la presencia constante de *Mr. Píxel* y unas texturas con la consistencia de un discurso de Yola Berrocal, contemplaremos que el aspecto visual incrementa mucho el tono cómico-cutre del juego. En cuanto al desarrollo de la acción, aunque dispongamos de una gran variedad de vehículos, todos presentan una cierta resistencia a dejarse conducir con facilidad. Además, al tener que movernos en escenarios inmensos con una mísera chincheta humana nos perderemos con bastante facilidad y el desarrollo del juego perderá fluidez. En definitiva, si lo tuyo es el humor bestia y te gusta ver a minúsculos personajillos gritando desesperadamente ante un previsible atropello o ametrallamiento, *GTA 2* es tu juego. Pero si la primera parte del juego no te hizo demasiada gracia, puedes obviar por completo su secuela.

ME ESTOY VOLVIENDO LOCO

Como "no va más" de la bestialidad en estado puro, en determinados momentos del juego entraremos en "Frenesí mortal", un estado en el que se nos propondrá imitar a un cazador de patos cualquiera, sustituyendo en este caso a los palmípedos por inocentes transeúntes.



EN FIN...

arriba
- Planteamiento atractivo
- Buena ambientación
- Humor negrísimo

abajo
- Visualmente pobre y confuso
- Desorientación y tiempos muertos
- Vehículos con vida propia

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	2,5
jugabilidad	3
duración	3
vidilla	3

global

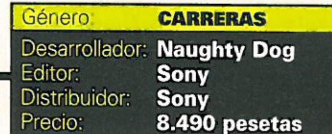


SIN 'KARTNET' Y A LO LOCO

CRASH TEAM RACING

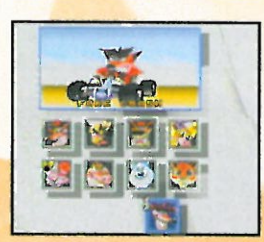
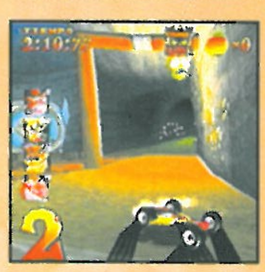




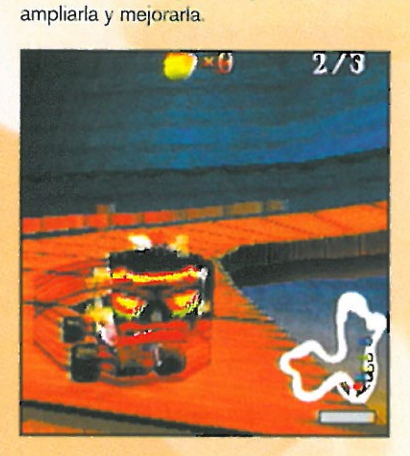
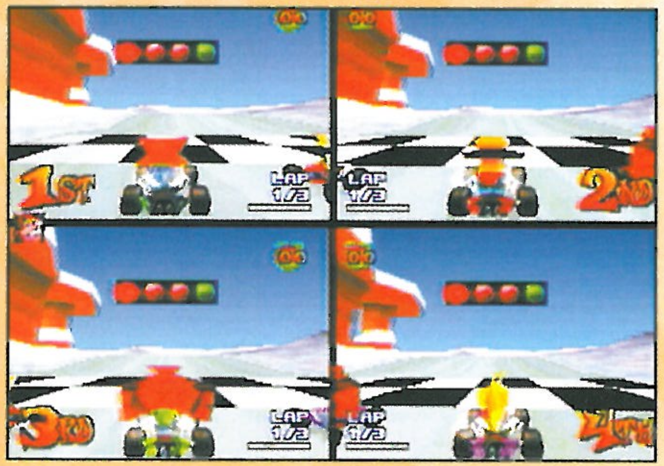
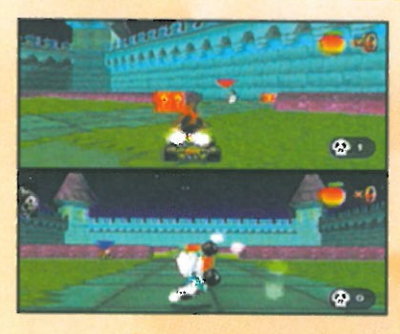


Género:	CARRERAS
Desarrollador:	Naughty Dog
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	8.490 pesetas



El bandicoot con la onomatopeya rompedora por nombre acude, como cada navidad, a su cita con la PlayStation. Ahora bien, parece que los señores de Naughty Dog, hartos de que su mascota tenga que desplazarse por los niveles de un juego a patita, han decidido motorizarle regalándole un kart. Esta fórmula desde luego no es ninguna novedad en el mundo de los videojuegos: se coge a un famoso personaje plataformero junto a sus amigos, enemigos y conocidos, se monta a todos ellos sobre cuatro ruedas y se deja que corran en simpáticos a la par que coloridos circuitos mientras se tiran a la cabeza toda clase de extraños cacharros. Aunque cierto fontanero bigotudo fuera el primero en protagonizar este tipo de juegos (¿os suena un tal *Mario Kart*?) *Crash Team Racing* ha conseguido repetir la fórmula, ampliarla y mejorarla.

DIVERSIÓN A LAS CUATRO RUEDAS

Un señor malo del espacio exterior llamado Nitrous Oxide ha retado a Crash y su pandilla a una carrera de karts. Si gana él, se queda con nuestro planeta; si ganan nuestros héroes, la Tierra estará a salvo hasta que Crash protagonice otro juego o hasta que Pedro Ruiz amenace con lanzar al mercado otro disco. Ésta es la 'original' historia de la que parte *CTR* que, aunque no haga ninguna falta para echar unas carreras en un título de este tipo, siempre viene bien para justificar el sueldo de los desarrolladores.

A partir de esta premisa, podremos elegir entre unos seres provinentes de los juegos de Crash (Dr. Neo Cortex, Coco Bandicoot, Tiny Tiger...) cada uno de ellos con unas características únicas, y




jugar en uno de los variados modos de juego. Uno de los más cuidados y divertidos es el modo a un jugador, bautizado como 'Aventura'. Guiados por los consejos de las máscaras tribales Uka-Uka y Aku-Aku (los que hayáis jugado a algún *Crash* ya sabrán que ni es un error tipográfico, ni os estamos vacilando) tendremos que recorrer distintos escenarios donde están situados los portales hacia los circuitos, puntos para guardar o entradas a los desafíos contra jefes finales. Por ejemplo, el escenario del primer 'mundo' contiene portales, un desafío contra un jefe, un punto de grabación y una puerta cerrada con llave. Cuando consigas ganar cuatro carreras y derrotar al jefe de ese mundo, podrás pasar al siguiente. La cosa se complica cuando tengamos que ganar reliquias o monedas, tarea únicamente para expertos ya que para aumentar nuestra colección tendremos que ganar carreras contra contrarios muy difíciles mientras recogemos las letras 'CTR'.

Pero sin duda, el punto fuerte de *Crash Team Racing* son los modos multijugadores. Por un lado tenemos los clásicos *Versus* y *Arcade*, en los que poder competir en un solo circuito o en un torneo junto a unos amiguetes. Pero como todo buen clon de *Mario Kart* que se precie, no puede faltar un modo 'Pelea' en el que el único objetivo es eliminar cuanto antes a

'TUR-BOTANDO'

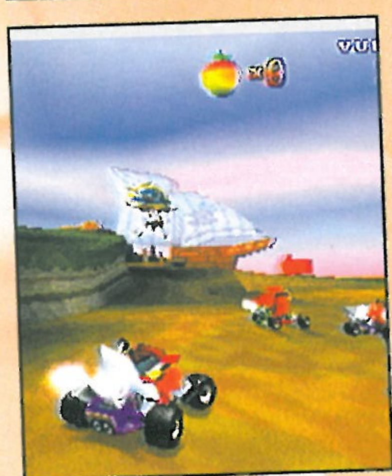
Una de las mayores —y mejores— innovaciones de *Crash Team Racing* es la curiosa manera de utilizar el turbo de nuestros karts. Si aprovechamos una rampa o un desnivel para saltar con el vehículo, cuando caigamos obtendremos (mucha atención ahora, porque sólo lo repetiremos una vez) una aceleración proporcional al tiempo que ha pasado el kart en el aire. O dicho de otra manera para los menos aventajados: cuanto más alto botemos, más tiempo tendremos activado el turbo.
















los contrarios dentro de un circuito cerrado (aunque quizá demasiado extensos para este tipo de competiciones). Si todo esto es divertido con dos jugadores, imagináoslo con el doble de participantes: los poseedores de un multi-tap y suficientes amigos para poner detrás de tres mandos harían bien en adquirir esta joya para su colección.

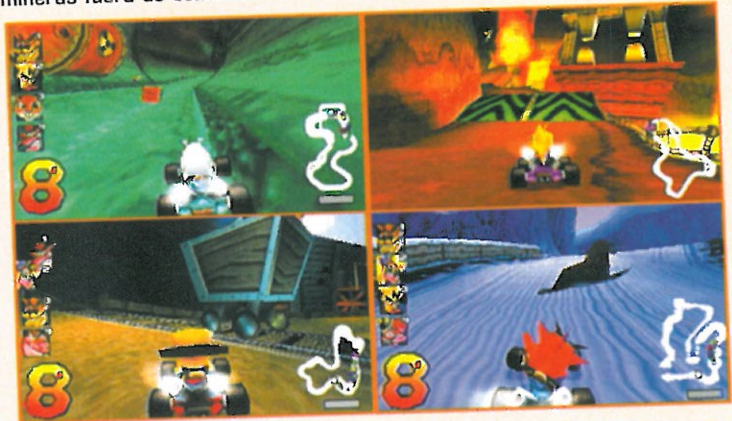
EL LÍDER DE LA CARRERA

Si algo se puede esperar de un juego con Crash Bandicoot de protagonista es diversión y calidad técnica. Como a estas alturas del artículo esperamos haber dejado bastante claro lo primero (nota del director: porque si no, este redactorzuelo ya puede ir buscando trabajo en otro lado), sólo queda aseguraros que la parte gráfica de *Crash Team Racing* es soberbia. A bordo de nuestros karts recorreremos escenarios fantásticamente recreados en alta resolución: desde glaciares, hasta cavernas repletas de tuberías, pasando por castillos medievales con gigantescas escaleras. El potente motor gráfico consigue mover todo ello con una suavidad insólita y una velocidad más que aceptable, incluso en los modos multijugador (salvo algunas ralentizaciones cuando son cuatro los contrincantes en pantalla, claro está). Asimismo, el diseño de los personajes está muy conseguido, de acuerdo con la estética de dibujos animados poligonales de la serie, y sus animaciones son divertidas y fluidas (el caso más claro es el del grandullón Tiny Tiger, que tarda lo suyo hasta inclinarse por completo sobre el kart).

A la hora de plantearse el nuevo juego para estas navidades, en Naughty Dog han apostado simplemente por coger una idea que comienza a estar bastante manida (aunque algunos lo llamarían 'copia descarada', nosotros somos así de discretos), y potenciarla hasta conseguir el mejor juego de este tipo en PlayStation. Un título de referencia obligada estas Navidades, imprescindible para todo aquel que tenga un vecino que farde con su *Diddy Kong* para la consola de la gran 'N' (ichincha y rabia, *nintendero*!), fanáticos de la conducción de este estilo, y fans de Crash en general.

¡¡QUE ALGUIEN APARTE ESO DE LA CARRETERA!!

Por si no fuera suficiente con las curvas, cuestas, desniveles, misilazos y ataques varios por parte de los otros corredores, en *Crash Team Racing* deberás sortear toda clase de hilarantes obstáculos, algunos de ellos situados en los circuitos con verdadera mala fe. Desde focas despistadas hasta enormes rocas capaz de dejar tu kart más delgado que la etiqueta de un Biomanán, pasando por bolas de fuego, estatuas con la desagradable costumbre de chamuscarnos cuando pasamos a su lado, o vagonetas mineras fuera de control.



EN FIN...

arriba
- Jugable y divertido como pocos
- Parte técnica extraordinaria
- Modos de juego

abajo
- Original, lo que se dice original...
- Circuitos del modo Pelea
- Música repetitiva y machacona

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	5
vidilla	4,5

global

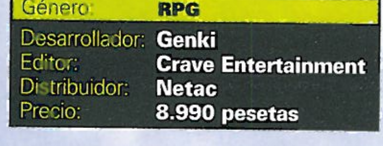



RECOMENDADO

en castellano

EN COMPAÑÍA DE MONSTRUOS

JADE COCOON: LA LEYENDA DE TAMAMAYU



Género:	RPG
Desarrollador:	Genki
Editor:	Crave Entertainment
Distribuidor:	Netac
Precio:	8.990 pesetas

¿Hay vida en los RPG para PlayStation después de *Final Fantasy VIII*? Lo cierto es que es difícil que, salvo un posible *FFIX*, ningún juego pueda superar la última obra maestra de Square. Aunque *Jade Cocoon* no parece dispuesto a destronar a nadie, sí representa una buena introducción en el apasionante mundo del rol para aquellos *playstationeros* que tengan cierto temor ante la complejidad y profundidad de los grandes del género. Si además a uno le gusta tener su propia e inimitable colección de monstruitos mamporreros, el título de Genki es muy recomendable.

DE ESPÍRITUS, HOMBRES Y MONSTRUOS

En *Jade Cocoon* adoptamos el papel del hijo de un famoso Maestro de la Crisálida que desapareció en extrañas circunstancias. Un buen día nuestro pueblo se ve asaltado por una extraña plaga de langostas lanzadoras de polvo llamadas Onibubus que causan el mismo efecto en los ciudadanos que un discurso de Fidel Castro (la mayoría de ellos quedan completamente *groggy*). Después de una reunión de emergencia, las fuerzas vivas del pueblo deciden que tomemos el relevo de nuestro padre y seamos el nuevo Maestro de la Crisálida, así que deberemos acabar con los Onibubus y encontrar el remedio a la siesta colectiva en la que han caído nuestros conciudadanos. Tras casarnos y armarnos de valor (aunque no necesariamente por este orden) partiremos a explorar las cuatro zonas del temido Bosque donde encontraremos un buen surtido de monstruos con muy malas intenciones. Lo mejor es que, en lugar de dedicarnos a masacrar engendros podremos capturarlos y encerrarlos, música de ocarina mediante, en unas crisálidas especiales para luego redimir sus oscuros pensamientos y ponerlos a nuestro servicio. Poco a poco nuestra misión irá ganando trascendencia y acabaremos convirtiéndonos en una especie de 'mesías' en la lucha de la luz contra



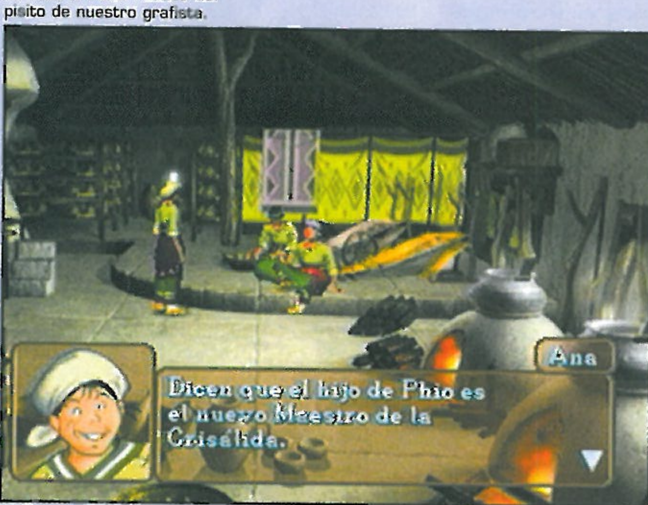






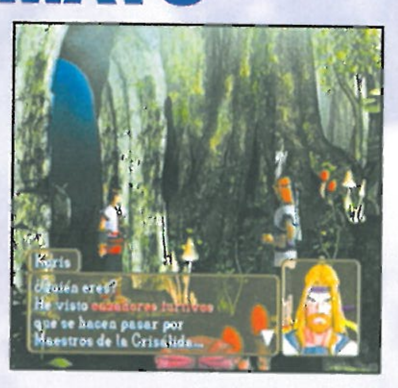


A falta de espadas al estilo Jedi, buenos son los piedros de luz.



Ni butacas, ni camas, ni sofás, ni taburetes... en *Jade Cocoon* se lleva el estilo rústico del pisito de nuestro grafista.







AL RICO BATIDO DE ENGENDRO

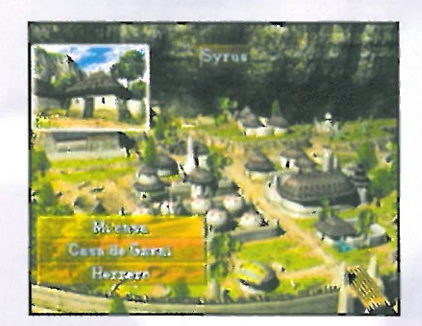
La principal delicia que nos ofrece *Jade Cocoon* es un intuitivo y completo editor de monstruos con el que podremos crear hordas y hordas de inéditos bichejos que nos echen una zarpa en nuestros combates. Sólo necesitamos dos conejillos de indias, la ayuda de una doncella nagi y vocación de doctor Frankenstein. La variedad de combinaciones es (casi) infinita.



EL CUENTACUENTOS

Si deseas conocer en profundidad las bellas leyendas que representan el trasfondo histórico del juego, te recomendamos una visita al viejo Poto en el cementerio de Syrus. Disfrutarás de unas narraciones magistralmente ilustradas.







la oscuridad, todo englobado en un ambiente místico que tira de espaldas.

LA VIDA (DE UN MONSTRUO) ES BELLA

Aparte de una historia que podría haberla parido el Dalai Lama en un día inspirado, el juego de Genki presenta otros atractivos menos esotéricos. En primer lugar, un excelente aspecto visual, con más de 600 fondos prerrenderizados en alta resolución de una gran belleza plástica. En estos escenarios de ensueño se mueven unos personajes poligonales muy bien definidos y con unas animaciones bastante correctas. La segunda característica destacable del juego es su atractivo y original sistema de combate. Es por turnos, como parece ser dogma de fe en los RPG *made in* Japan, pero el hecho de tener que atrapar a los enemigos en vez de aniquilarlos, y de poder invocar durante el desarrollo del combate a cualquiera de tus tres monstruitos portátiles para que den la cara por ti es algo poco visto por estos lares. Lástima que tanto el diseño algo infantil



como la poca picardía que muestran nuestros contrincantes –exceptuando los más bestiales– haga que la apariencia de los bichos no te deje con la boca abierta.

AQUÍ SOBRA UN MONSTRUO, FORASTERO

Además del RPG propiamente dicho, *Jade Cocoon* dispone de un modo Arena para dos jugadores tipo *Pokémon* en el que tendremos la ocasión de comparar con un colega quién tiene los monstruos más bien puestos. Sólo es cuestión de grabar nuestros equipos en una tarjeta de memoria, seleccionar a los más machotes y lanzarlos al ruedo. Te aseguramos que valdrá la pena contemplar el careto de tu compañero cuando le muestres tu última virguería de ingeniería genética aplicada al diseño monstruil...



EN LÍNEA RECTA

El mayor defecto que hemos encontrado en *Jade Cocoon* es su gran sencillez y linealidad. La trama de la historia se desarrolla ante nosotros como si fuéramos meros espectadores (¡y eso que se supone que somos el *prota!*). Asimismo, los personajes, a pesar de tener un buen trasfondo, lo único que harán serán soltarnos largas parrafadas en inglés subtitulado, algunas de ellas con un contenido metafísico sólo apto para fans irreductibles de Aristóteles. Si a la linealidad le sumamos una duración de poco más de 15 horas, concluiremos que los roleros más experimentados encontrarán el juego de Genki espectacular gráficamente, con batallas divertidas, pero con una aventura algo sosa. Ahora bien, para aquellos que decidan introducirse en el mundo de los RPG sin buscar complicaciones, *Jade Cocoon* es una de las opciones más atractivas que existen en el mercado gracias a su impecable acabado formal y el toque de originalidad que le da la caza y adiestramiento de monstruos.

No nos extraña que el barbas tenga cara de cabreo: su mujer duerme en cama individual en la otra punta de la habitación.

Abajo, el prota luchando a muerte contra las lechugas asesinas.





EN FIN...

arriba
- Gráficos impresionantes
- Argumento atractivo
- Editor de monstruos y modo Arena

abajo
- La aventura se hace corta
- Muy simple
- Poca interacción

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	5
jugabilidad	3,5
duración	3,5
vidilla	4

global



en castellano

CHINA

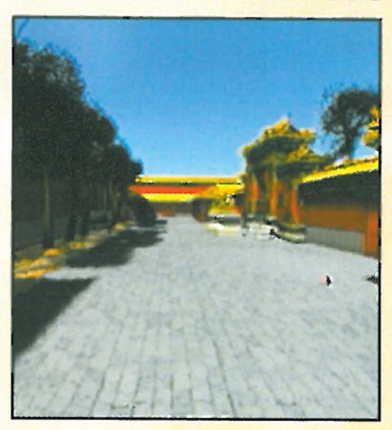
MENUDO CUENTO CHINO



Género:	AVENTURA GRÁFICA
Desarrollador:	Cryo
Editor:	Canal + Multimedia
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Corre el año 1775 en la todopoderosa China Imperial. Dentro de la Ciudad Prohibida se produce un terrible crimen vía puñalada trapera, y el ilustre emperador Quialong –que seguramente acababa de mandar encerar el suelo de su palacete– exige investigar quién ha sido el responsable del sangriento chinicidio. Y claro, como superintendente de la Casa Imperial, es a ti a quien le ha tocado la "china".

Así empieza la trama de *China*, un título que al igual que *Versalles*, sus creadores califican como *historical adventure* y que intenta combinar grandes dosis de cultura con un desarrollo más o menos jugable. Una gran idea sobre el papel, pero que a la hora de la verdad se convierte en un auténtico plomo, ya que el jugador se ve obligado a jugar a los detectives dentro de una gigantesca ciudad-laberinto en la que los elementos a investigar son mínimos. Aunque tendremos un montón de información histórica sobre objetos y personajes a nuestra disposición, te aseguramos que el fondo documental sobre eunucos, caligrafía china o jarrones apagafuegos son tan útiles a la hora de acabarse el juego como un cenicero en una moto. Si a ello añadimos que los gráficos son bastante peores que los de *Versalles* y que, si bien los textos están en español, las voces pasan del inglés al castellano bajo el criterio "porque yo lo valgo", la verdad es que pocas cosas salvables quedan en este *China*.





"Hola, soy un eunuco y a *paltil* de aquí pueden *sacal* sus *plopias* conclusiones. Una pista: vestido de *tolelo* no luzco mucho."



EN FIN...

arriba
- Datos históricos muy completos
- Una coartada cultural perfecta para que te compren la Play

abajo
- Jugar a "los chinos" divierte más
- *Versalles* era mejor
- No nos gustó *Versalles*

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	2
jugabilidad	1
duración	3
vidilla	1

global

QUE NO TE PIQUE EL GUSANILLO

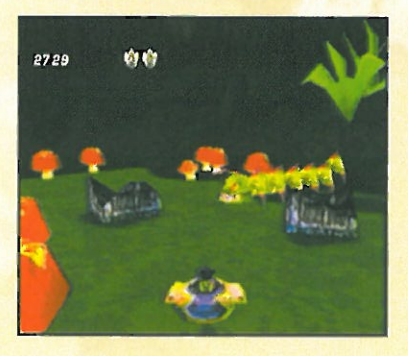
CENTIPEDE

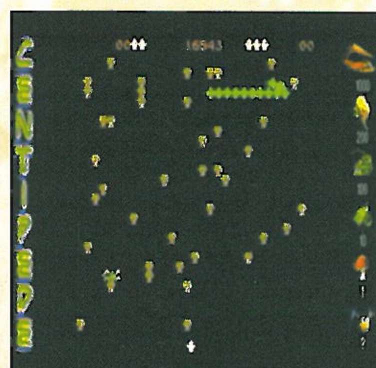
en castellano

Género:	SHOOT'EM-UP
Desarrollador:	Real Sports
Editor:	Hasbro Interactive
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

Parece ser que la compañía Hasbro le ha cogido gusto a publicar nuevas versiones de juegos de la factoría Atari que sólo recordarán los más viejos del lugar. Al *remake* del clásico *Pong* (busca el análisis en este mismo número) se le suma *Centipede*, otro ilustre abuelete con la friolera de 19 años a sus espaldas (vio la luz nada menos que en 1980). Pero si en el caso del juego de los palotes la actualización es bastante digna, la de su prehistórico colega pinta mucho peor. Comenzando por un horroroso motor 3D que hace saltar las lágrimas de pena y siguiendo por unos gráficos que elevan a obra de arte los garabatos de un estudiante de preescolar, el aspecto técnico del título da cierta vergüenza ajena. Algo similar sucede con la "historia" que ilustra nuestra andanzas: por enésima vez ejerceremos de salvador oficial del mundo, en este caso aniquilando ciempiés y otros bichejos campestres (todos ellos con el mismo aspecto amenazador que un polluelo de gorrión). Y si nos adentramos en la mecánica del juego, pronto seremos pasto de la desesperación pues mataremos y mataremos sin sentido a la espera de que un puente levadizo nos deje acceder a esa zona que veíamos a lo lejos. Si tenemos en cuenta que los aspectos más interesantes de esta traslación a los 32 bits son sus secuencias de vídeo y la versión del vetusto *Centipede*, únicamente los melancólicos más irreductibles encontrarán algo de provecho en este prescindible título.







En 1980 jugar a esto valía cinco duros y en 1999 cuesta nueve lechugas. Hay que ver cómo está la inflación.



EN FIN...

arriba
- Secuencias de vídeo graciosas
- Puedes jugar a la versión '80s

abajo
- Visualmente infame
- ¿Habéis visto el precio?
- Jugabilidad apta sólo para masoquistas

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	1,5
gráficos	1
jugabilidad	0,5
duración	1,5
vidilla	1

global



Memory card 40M
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
NEW!!
Reparaciones
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
GAME CODE CD
La verdad esta aqui dentro
I-MAN
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

PLANET STATION y GameSHOP TE INVITAN A PARTICIPAR EN EL SORTEO DE 10 EJEMPLARES DE:

TOMB RAIDER IV

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES:

SI CREES QUE TE CONOCES A LARA DE MEMORIA, PRUEBA A ENCONTRAR LAS 7 DIFERENCIAS ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES. MIRA FIJAMENTE A MS. CROFT (QUE MÁS DE UNO ESTARÁ YA ACOSTUMBRADO), SEÑALA LAS DIFERENCIAS Y ENVÍA LA SOLUCIÓN A:

CONCURSO TOMB RAIDER **PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM C/ JOVENTUT, 19 08830 SANT BOI DE LLOBREGAT**



Nombre ______________________

____

Dirección ______________________

____

Teléfono ______________________

CONCURSO TOMB RAIDER
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT



BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 31 de enero en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 17 de *PlanetStation*.

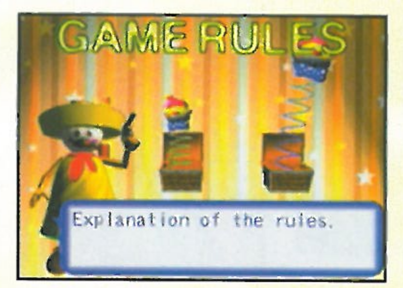
ALBACETE: Pérez Galdós, 32. Bajo. 02003 Albacete. Tlf. 967 50 52 26 **ALICANTE**: Pardo Gimeno, 8 03007 Alicante. Tlf. 96 552 70 50 **ALICANTE**: Avda. de la Libertad, 28. 03206 Elche - Alicante. Tlf. 96 666 05 53 **ALICANTE**: Virgen de los desamparados, 76. 03660 Novelda - Alicante. Tlf. 96 560 78 38 **BADAJOZ**: Avda. Antonio Chacón, 4. 06300 Zafra - Badajoz. Tlf. 924 55 52 22 **BARCELONA**: Santiago Rusiñol, 31 - Bajos. 08870 Sitges - Barcelona. Tlf. 93 894 20 01 **BARCELONA**: Boulevard Diana Escolapis, 12-Loc. 1B. 08800 Vilanova i la Geltrú - Barcelona. Tlf. 93 841 38 99 **CÁDIZ**: Benjumeda, 18. 11003 Cádiz. Tlf. 956 22 04 00. **GIRONA**: Rutlla, 43. 17007 Girona. Tlf. 972 41 09 34 **LLEIDA**: Unió, 16. 25002 - Lleida. Tlf. 973 26 40 77 **MADRID**: La del Manojo de Rosas, 95Ciudad de las Rosas. 28021 Madrid. Tlf. 91 723 74 28 **MÁLAGA**: Trapiche, Local 5. 29600 Marbella - Málaga. Tlf. 95 282 25 01 **MURCIA**: Avda. Juan Carlos I, 41, Residencial San Mateo. 30600 Lorca - Murcia. Tlf. 968 40 71 46 **SAN SEBASTIÁN**: Trueba, 13. 02001 San Sebastián - Guipúzcoa Tlf. 943 32 79 49 **TARRAGONA**: Mare Molas, 25 Bajo. 43202 Reus - Tarragona. Tlf. 977 33 83 42 **VALENCIA**: Gran Vía Marqués de Turia, 64. 46005 Valencia. Tlf. 96 333 43 90 **VIZCAYA**: General Eraso, 8. 48014 Deusto - Bilbao. Tlf. 94 447 87 75

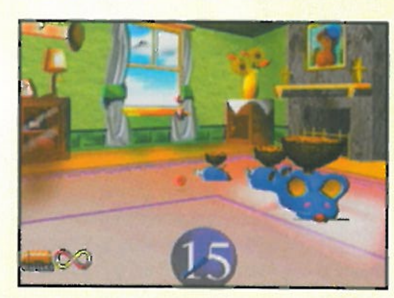
¡POR MIS PISTOLAS!

MIGHTY HITS SPECIAL

Género:	SHOOT'EM UP
Desarrollador:	Altron
Editor:	JVC
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Forasteras y forasteros todos: prepárense porque estas Navidades podrán volver a desenfundar sus pistolas de plástico reforzado e imitar a John Wayne en sus correrías de mozo por el Far West. Con aroma a pólvora de petardo de San Juan y whisky de garrafón llega *Migthy Hits Special*, un juego dedicado a comprobar si tenemos madera de protagonista de *spaguetti western*. Desde luego los que hayan jugado al memorable *Point Blank 2* notarán un parecido muy razonable entre el juego de Namco y este plagio poligonal más o menos disimulado, pues parece que las neuronas de los señores de Altron se han tomado unas agradecidas vacaciones. A pesar de ello, el juego garantiza momentos de diversión gracias a una sencilla mecánica basada en pruebas de habilidad, puntería y reflejos, con unos gráficos coloristas y humorísticos, y buenos efectos sonoros (es una delicia escuchar el sonido de nuestros disparos). Claro que también existen otros aspectos menos agradables: la dificultad descompensada entre algunas pruebas (pasaremos de creernos Clint Estwood a no llegar a concursante de barraca de feria) y el diseño poco afortunado de ciertos retos, que podrían haber sido creados por un Charlton Heston en horas bajas. Aún así en *PlanetStation* podemos aseguraros rotundamente que *Migthy Hits Special* es el mejor juego de pistola que sale al mercado en estas fiestas navideñas (entre otras cosas, porque es el único).







Lo de siempre: intentas hacer un puzzle y un robot y una rana se ponen a bailar "La Macarena" encima de la mesa.

EN FIN...

arriba
- Monigotes graciosos
- Efectos sonoros divertidos
- Muy jugable

abajo
- Plagio descarado de *Point Blank 2*
- Puerilidad a raudales
- Se echan en falta más retos

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3,5
jugabilidad	3,5
duración	3
vidilla	3

global




LOS VIEJOS ROCKEROS NUNCA MUEREN

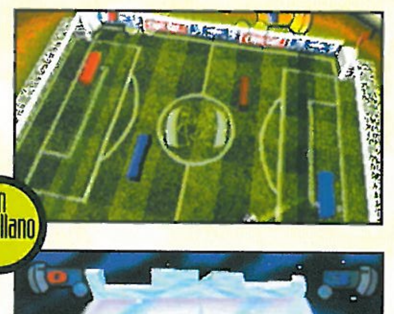
PONG

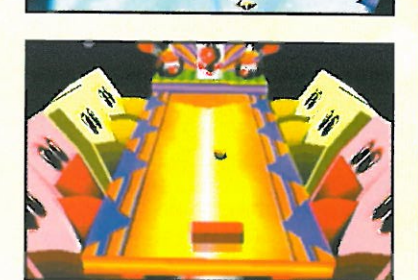
Género:	PUZZLE
Desarrollador:	Supersonic Software
Editor:	Hasbro Interactive
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

Corría el año 1972 cuando vio la luz el auténtico abuelo de los videojuegos. En un día de gloria Atari creó *Pong*, un *cutre-simulator* de tenis con dos palotes y un cuadradito rebotón como únicos elementos gráficos y una mecánica de juego de una simplicidad insuperable. Veintisiete años después, Hasbro Interactive ha decidido resucitar una de las viejas glorias informáticas por excelencia adaptándola al mundo de las 3D. El nuevo *Pong* cuenta con seis escenarios diferentes, cada uno de ellos con tres niveles distintos y ambientaciones que van desde una playa con faro incluido a un iceberg habitado por pingüinos aficionados a las flatulencias. Para conseguir colarle las bolas necesarias al palitroque enemigo contaremos con la ayuda de los inevitables power-ups, con el fin de ir superando duelos y completar pasito a pasito un logo de Atari (¡snif, qué detalle más entrañable!). Pero no todo será coser y cantar, pues a la clarividencia de los palotes manejados por la consola, que parecen adivinar siempre nuestras intenciones cual Rappel de pacotilla, hemos de añadir un control algo brusco que nos puede hacer perder los nervios. Lo que no ha variado es la gran adicción que provoca eso de devolver una y otra vez una juguetona bola que puede realizar los rechaces más imprevisibles e inesperados. Más aún si nos las hemos de ver con un colega en lugar de con la fría consola. Con una parte técnica bastante aceptable y una versión del vetusto clásico incluida, este nuevo *Pong* no aporta nada destacable, pero satisfará gratamente a los más nostálgicos.

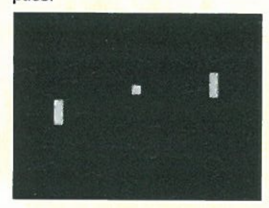


en castellano





La nueva táctica de Clemente: se pone un muro delante de la portería y no entra ni una, pues.



EN FIN...

arriba
- Muy adictivo
- Buena parte técnica'
- Variedad de escenarios

abajo
- La idea es de hace un cuarto de siglo
- Dificultad irritante
- Control algo brusco

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	4
jugabilidad	3
duración	3
vidilla	4

global



¡YO TARZÁN! ¡TÚ, PLAY!

TARZAN

en castellano

Género:	PLATAFORMAS
Desarrollador:	Eurocom
Editor:	Disney Interactive
Distribuidor:	Sony
Precio:	8.490 pesetas











Estas Navidades el agraciado en el sorteo de adaptaciones cinematográficas de la todopoderosa Disney ha sido Tarzán, el más famoso exponente de lo hortera que puede llegar a ser llevar como único atuendo un taparrabos de piel de leopardo. Gracias a Intercom, el hombre mono por excelencia ha decidido darse también unos cuantos saltos en un plataformas 3D (con la jugabilidad de los clásicos en dos dimensiones) que intenta trasladar a nuestra Play el desarrollo de la película de animación. En *Tarzan* tendremos que superar 14 niveles separados entre sí por escenas del film en los que controlaremos al hombre mono desde su más tierna infancia hasta que se transforma en un musculitos con un bronceado digno de *Los Vigilantes de la Playa*.

La mayoría de las fases presentan un desarrollo lineal y repetitivo basado en saltar, disparar frutas y hacer el simio por las típicas lianas selváticas. Para dar más variedad al asunto, en algunas ocasiones el juego ofrece elementos como un punto de vista más cercano a las 3D (como una estampida de elefantes que parece calcada del brillante *El Rey León* para los 16 bits) o la posibilidad de guiar otros personajes aparte del hombre mono (la coqueta Jane perseguida por una jauría de mandriles o tu colega de monerías Terk). Al final de todo esto nos espera Clayton, el malo de la película, un siniestro cazador que convierte en pacifista a Terminator. El aspecto técnico del juego es intachable, con unos gráficos muy cercanos a los dibujos animados y escenarios variados y detallados. Pero la repetitiva mecánica de la mayoría de las fases y la relativa simpleza y facilidad del juego (salvo el enfrentamiento con el bestia de Clayton) hacen de *Tarzan* un juego atractivo para el público infantil aficionado a las películas del tío Walt, pero simplemente pasable para el resto.

EN FIN...

arriba
- Buena factura técnica
- Escenas de la película
- Variados efectos sonoros

abajo
- Recuerda mucho a *El Rey León*
- Niveles lineales con poco gancho
- Infantilismo made in Disney

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4,5
jugabilidad	3,5
duración	3
vidilla	3

global




UNA AMENAZA PARA TU PLAY

STAR WARS: LA AMENAZA FANTASMA

Género:	AVENT. DE ACCIÓN
Desarrollador:	Big Ape
Editor:	LucasArts
Distribuidor:	EA
Precio:	7.990 pesetas











Después de meses de espera, después de disfrutar como enanos con la película, después de conseguir toda clase de muñecos, juguetes y ropa interior de *Star Wars*, por fin podemos disponer del juego de *La Amenaza Fantasma*. Un título que hace honor a su nombre (por esta vez, y sin que sirva de precedente, os ahorramos el chiste fácil), pero que no está a la altura de la saga cinematográfica en que está basado.

La jugabilidad de esta aventura en 3D parece que está echa a medida de las habilidades de un auténtico maestro jedi, ya que el juego es, más que difícil, desesperante. Con una perspectiva inadecuada en muchas ocasiones, deshacerse de un simple grupo de androides supone todo un reto a nuestra habilidad, y los saltos entre plataformas son absurdamente problemáticos. Y por supuesto, esta frustración conduce al miedo, el miedo a la ira, la ira al odio y el odio a apagar la consola de un puntapié. Asimismo, la parte gráfica es bastante mediocre, con escenarios y personajes pixelados, y unas texturas deficientes. Tan sólo se salvan el magnífico doblaje, la ambientación (banda sonora omnipresente que realza los mejores momentos), y la posibilidad de llevar cuatro personajes mientras seguimos fielmente la historia de la película en distintos escenarios (a destacar la ciudad de Mos Eisley y su multitud de personajes distintos, en la que tendremos que resolver algunas misiones muy entretenidas). En definitiva, un juego correctito que decepcionará a los amantes no sólo de la saga, sino de las buenas aventuras.

EN FIN...

arriba
- Fiel a la película
- Espléndida ambientación
- El escenario de Mos Eisley

abajo
- Parte técnica justita
- Jugabilidad frustrante
- Perspectiva desconcertante

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	3
jugabilidad	2,5
duración	3,5
vidilla	3

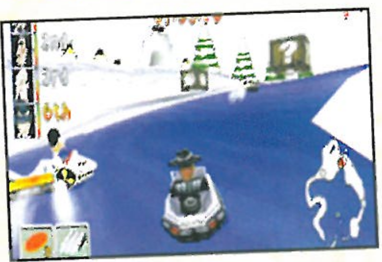
global




CABEZONES AL VOLANTE

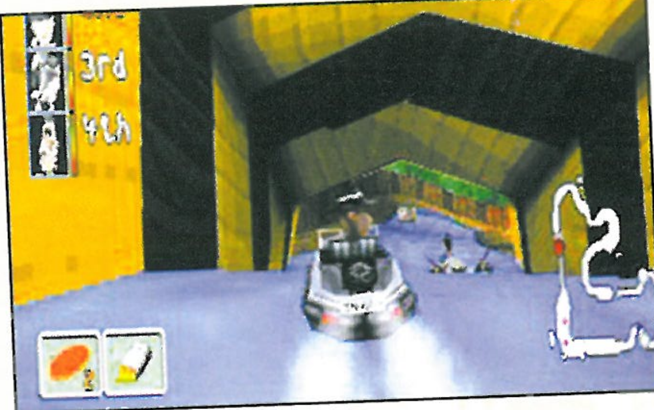
RENEGADE RACERS

Género:	CONDUCCIÓN
Desarrollador:	Promethean Designs
Editor:	JVC
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas









Nunca llega primero: más que un renegado es un negado a secas.







Renegade Racers se engloba dentro de los clónicos de *Mario Kart* tan populares últimamente en nuestra gris, como es el caso del magnífico *Crash Team Racing* (podéis ver el análisis en este mismo número). Pero tras una intro tirando a patética y unos tiempos de carga capaces de desesperar hasta al difunto Michael Landon, el título de Promethean puede llegar a sorprender a aquellos que esperaban ver una versión cutre del último juego de moda.

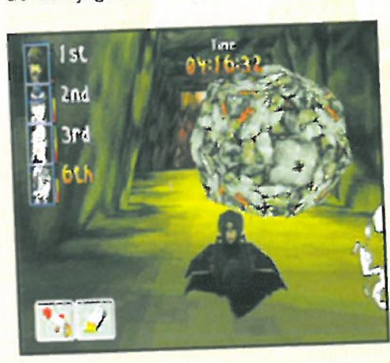


MÁS DE LO MISMO... PERO ME GUSTA

Renegade Racers no pretende descubrir la esencia oculta de los videojuegos, y lo cierto es que los desarrolladores no han necesitado inspirarse mucho. Carreras y más carreras en escenarios variados con toques humorísticos, ítems de ayuda a nuestra disposición, y seis muñecos cabezones (más otros seis ocultos) dispuestos a comportarse entre ellos como sus señorías en el Congreso de los Diputados: encerronas, insultos y marrullerías a tutiplén. En el caso de que queramos ajustar cuentas con un amigo, disponemos del socorrido modo de dos jugadores a pantalla partida.

Todo más simple que la sopa de ajo. Pero al atractivo de la pandilla de protagonistas, entre los que destacan un Travolta en horas bajas y un mafioso italiano que pilota una especie de ataúd volador, se añade una gran suavidad del entorno, una presencia mínima del molesto pop-up y unos gráficos con buen nivel de detalle. Además, no siempre deberemos preocuparnos por quedar delante de nuestros contrincantes, sino que afrontaremos pruebas de habilidad en las que tendremos que saltar un número determinado de metros o pinchar una serie de globos. Y no será todo un camino de rosas, ya que nuestros adversarios se caracterizan por tener una mala leche propia del hombre lobo cuando se depila las piernas. A pesar de que nos enfrentemos como máximo a tres de nuestros odiados colegas, si queremos evitar posibles ataques de nervios es muy recomendable comenzar jugando en el nivel más fácil.

Algunos aspectos de *Renegade Racers* podrían haber sido más trabajados, como las lamentables secuencias de vídeo, la ausencia de música que ambiente las carreras o el pobre efecto de deslizamiento de nuestros vehículos (una mezcla de *hovercraft* y platillo volante) sobre el agua. Pero aún dentro de su modestia, estamos ante un juego ideal para pasar un rato divertido sin mayores complicaciones.









EN FIN...

arriba
- Buenos gráficos y motor 3D muy suave
- Personajes y circuitos variados
- Muy adictivo

abajo
- Nula originalidad
- Falta la música
- Secuencias de vídeo muy tristes

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	4
jugabilidad	4
duración	3,5
vidilla	3,5

global



en castellano

ESTO TAMBIÉN ES FÚTBOL

UEFA STRIKER

Género	DEPORTIVO
Desarrollador:	Rage Software
Editor:	Infogrames
Distribuidor:	Infogrames
Precio:	7.990 pesetas

UEFA Striker es la apuesta de Rage Software para unas Navidades muy futboleras. Como el título indica, tendremos a nuestra disposición más de 100 equipos y selecciones europeas, con siete modos de juego. Entre estos destaca el interesante modo Histórico, que ya vimos en otros títulos como *Viva Football* o *Uefa Champions League* y en el que, por ejemplo, los *culés* masoquistas podrán retomar la final de Atenas a partir del minuto 58 con 4 a 0 para el Milan. Aunque otros clubes –por problemas de licencia– pierden su denominación original: sin ir más lejos, los *merengues* se han de conformar con manejar a los "Blancos de Madrid".

El concepto de juego es más *arcade* (*International Soccer*) que simulación (*FIFA*). Se impone el jugar al fútbol de pie a pie, técnico, "brasileiro". A causa de ello las ocasiones se suceden en las áreas y los porteros trabajan más que el chapista de Mazinger Z. Aunque a pesar de los esfuerzos de nuestros cancerberos, los marcadores son a menudo abultados, casi tenísticos. Otro tanto aparte son los árbitros, imprevisibles como ellos solos, que tan pronto se dejan las tarjetas y el silbato en el vestuario como –emulando a Díaz-Vega con los cables cruzados– te expulsan por tropezar con un rival.



Gráficos resultones, animaciones magníficas y unos efectos sonoros eficaces (aunque la narración, en correcto castellano, peca de anodina) conforman la parte técnica de un notable juego de fútbol al que se le echa en falta la chispa de las grandes sagas del género.







"Muy buenas. Me llamo Adolfo Rupérez, árbitro de primera y fontanero a ratos perdidos. Aquí tiene mi tarjeta".



arriba
- Buenas animaciones
- Editor de equipos
- Completo modo entrenamiento

abajo
- Excesivamente frenético
- Narrador sosete
- Demasiada competencia

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	4
jugabilidad	3,5
duración	3,5
vidilla	3

global

¡VAYA PITUFADA DE JUEGO!

LOS PITUFOS

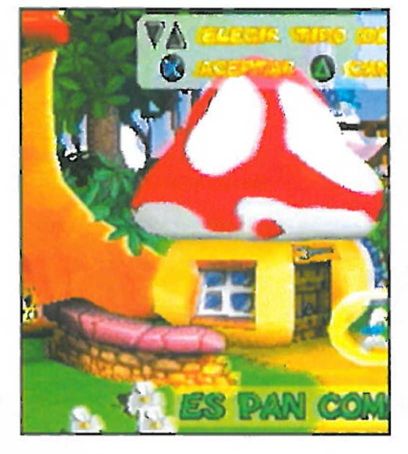
Género	PLATAFORMAS
Desarrollador:	Heliograme
Editor:	Infogrames
Distribuidor:	Infogrames
Precio:	7.990 pesetas

en castellano

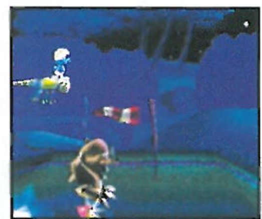
La más famosa tribu comunista de enanos azules llega por fin a PlayStation de la mano de Infogrames. Comandados por ese Karl Marx en miniatura llamado Papá Pitufo (fijaos en su barba y en su gorrita roja), estos graciosillos seres creados por Peyo han hecho las delicias de niños de todos los países y edades. Teniendo esto en cuenta, en Heliograme han decidido apostar por un tono cursi e infantil tanto en el diseño visual del juego, con unos gráficos coloristas y caricaturescos, como en su desarrollo e historia. En *Los Pitufos* guiaremos a Fortachón, el encargado de rescatar a los 10 pitufos (entre ellos el delicado Bebé Pitufo) que el golferas de Gargamel ha decidido secuestrar por las bravas. A partir de entonces tendremos que superar diversas fases a base de saltos, carreras y bombazos con los clásicos regalos sorpresa. Pero lo cierto es que Gargamel y su ejército personal de *furbys* demoniacos no nos pondrán las cosas muy complicadas ya que el juego es sencillo a más no poder y presenta un desarrollo totalmente lineal que aburrirá a los amantes de las emociones fuertes. Esta facilidad llega a niveles cósmicos en el modo tutorial del juego, recomendable para gente como nuestro redactor Seed, que necesita supervisión técnica hasta para abrir una lata de berberechos. En definitiva, estamos ante un modesto plataformas con una carga de cursilería de proporciones mastodónticas que no destaca en nada especial y sólo entusiasmará a *pitufófilos* consagrados.







Si a *MGS* se lo cargaron por el Diazepam, ya veréis con los pitufos que viven en setas alucinógenas.



arriba
- Técnicamente aceptable
- Efectos sonoros simpáticos
- ¡Son los pitufos!

abajo
- Demasiado convencional
- Puerilidad a raudales
- Muy fácil

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3,5
jugabilidad	3
duración	2,5
vidilla	2,5

global

COMO UNOS ZORROS

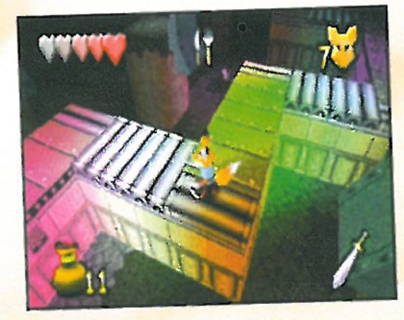
KINGSLEY'S WILD ADVENTURE

Género:	AVENTURA
Desarrollador:	Psygnosis
Editor:	Psygnosis
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.490 pesetas

Dragones, lagartos, ranas, hormigas…La nómina plataformera de PlayStation se amplía con un zorrillo respaldado por el prestigio de la marca de la lechuza (la verdad es que esto ya empieza a parecerse a *Waku-Waku*). A primera vista parecería que *Kingsley* llega para amenazar el indiscutible reinado de otro cánido primo lejano suyo, Crash Bandicoot, cuya superioridad en el género es tan grande que últimamente se permite el lujo de distraerse a los mandos de un kart.

Tras una breve pero bonita intro, exquisitamente doblada al castellano, se nos informa de que debemos defender el Reino de la Fruta de los ataques del malvado Natilla Podrida. Los textos están en nuestro idioma, aunque no así las voces. Además, teniendo en cuenta que los personajes se expresan en una jerga ininteligible a medio camino entre los pitufos y Ozores en el *Un, dos, tres…* se impone bajar el volumen al mínimo.









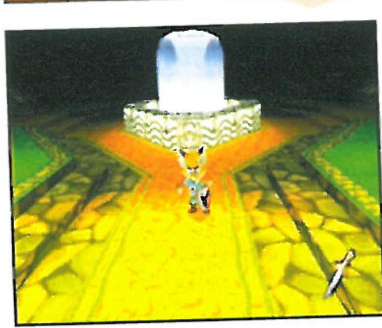


La aventura nos sumerge en amplios y coloridos escenarios explorables, ideales para saltar, correr, accionar palancas, usar llaves, resolver puzzles, pelear, charlar… La realización técnica es correctita. Los gráficos son eficaces pero no sorprenden, y la generación de escenarios hace uso de una neblina más propia de la comecartuchos de la gran 'N' que de nuestra querida gris. A menudo no vemos más allá de nuestros hocicos, y los enemigos se nos echan encima, con el agravante de que nuestro paticorto cachorrillo las pasa canutas ante rivales de mayor envergadura.

El componente de exploración y la abundancia de puzzles nos remiten, salvando las distancias, a nuestra querida Lara Croft. El raposillo vendría a significar una especie de *Tomb Raider* de guardería, aunque, eso sí, nuestros hermanos pequeños se cogerán más de un berrinche porque las posibilidades de desorientarse o atascarse son demasiado elevadas. En definitiva, una bienintencionada mezcla de plataformas y aventura, con toques de RPG que precisamente por ser tan ambicioso no acaba de cuajar plenamente en ningún terreno. Los mayores lo tacharán de infantiloide, pero se hará un hueco entre los críos más espabilados y los plataformeros de toda la vida. De momento, Crash puede respirar tranquilo.











EN FIN…

arriba
- Entretenido
- Multigénero
- Gráficos vistosos y coloristas

abajo
- No apto para 'mayores'
- Difícil pese a su look infantil
- Esas vocecillas…

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3,5
jugabilidad	3
duración	4
vidilla	3

global

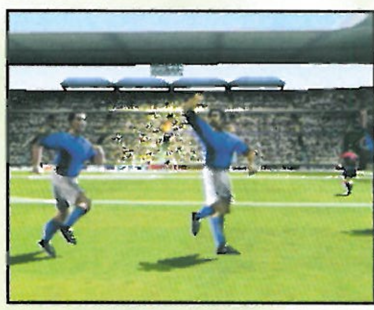
NI FI, NI FA

FIFA 2000

Género:	DEPORTIVO
Desarrollador:	EA
Editor:	EA
Distribuidor:	EA
Precio:	7.990 pesetas

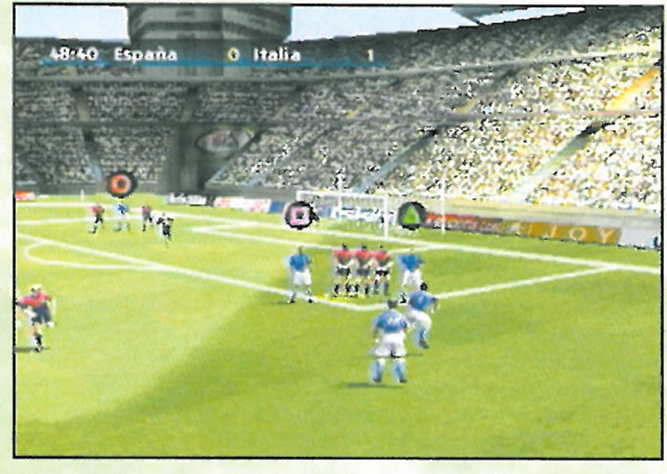
Fiel a su cita navideña, Electronic Arts nos obsequia con la consabida oferta multideportiva. *FIFA 2000* es ya la quinta entrega del más incombustible de los simuladores futbolísticos. Una saga tan veterana lo tiene complicado para sorprender a la parroquia, y las novedades no acostumbran a ser revolucionarias. En esta ocasión, quizá conscientes de que la competencia está cada vez más crecida –Konami, Sony, Rage– el gigante canadiense ha sometido el juego a un nuevo lavado de cara. Los jugadores están diseñados con un mayor número de polígonos que un año antes y no tienen aquel aspecto –un tanto zombi– tan característico, todo esto a costa de perder algo de tamaño. En lo que respecta a la fluidez de las animaciones, la verdad es que no encontramos demasiados síntomas de mejoría. La iluminación y el césped están más logrados, pero las mejoras en las jugadas, salvo la posibilidad de cargar sobre los rivales, son mínimas. Tampoco hay sorpresa en el apartado sonoro: se agradece la narración de Manolo Lama y Paco González, pero a menudo sus sarcásticos comentarios quedan fuera de contexto. En el desarrollo de los encuentros, la tendencia sigue siendo huir cada vez más de la simulación –el primer *FIFA* desesperaba a muchos por su dificultad- para afianzarse en el confortable terreno de la jugabilidad arcade: simplificación de movimientos, facilidad rematadora, porteros de lujo, posibilidad de hacer filigranas... Se impone elegir una dificultad media o alta, ya que en el modo amateur hasta el más torpe podrá hacer que Anelka firme su primer *hat-trick* o que Bogarde se consolide como valladar defensivo. Como siempre, los piques con los amigotes serán nuestra salvación.















"No hagan caso al incompetente de la página 60: si quieren una buena chapuza aquí tienen mi número."

Si hay un terreno en el que *FIFA* es imbatible, es el de las opciones. Los aprendices de Van Gaal disfrutarán eligiendo entre infinidad de tácticas y variantes, o castigando a sus hombres con soporíferas sesiones de entrenamiento, aunque como es habitual estas acciones tienen poco efecto real sobre la cancha. El modo Temporada, que nos permite simultanear varias competiciones, puede alargar el juego hasta bien entrado el milenio, así como el completo editor de jugadores y la opción de fichajes, todo ello sin contar con los cientos de equipos disponibles. Los fanáticos de la estadística babearán ante el amplio y actualizado elenco de plantillas.

El gancho de contar con la licencia oficial es un atractivo para muchos, pero... en un juego de fútbol lo realmente enjuiciable es el juego en sí. Es ahí donde *FIFA 2000* sigue pinchando, porque no tiene la garra ni la personalidad suficientes. Los jugones del Inserso continuarán añorando (¡sniff!) la jugabilidad y magia del prehistórico *Match Day* para Spectrum o el memorable *Sensible Soccer* de Amiga: unos títulos que con la mitad de medios y pretensiones consiguieron enganchar a los usuarios como los mejillones a las rocas.

EN FIN...

arriba
- Gráficos irreprochables
- Tropecientos equipos, o más
- Modo temporada

abajo
- Más de lo mismo
- Le falta magia
- Sosón modo un jugador

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3,5
gráficos	3,5
jugabilidad	3
duración	3,5
vidilla	3

global



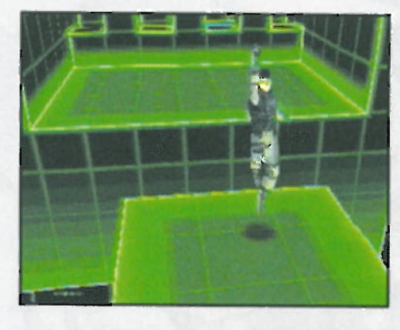

ASESINA COMO PUEDAS 1 Y 1/2

MGS: SPECIAL MISSIONS

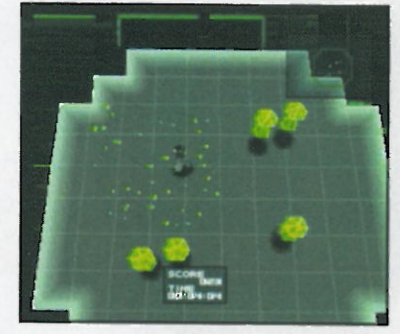
Género:	**ACCIÓN**
Desarrollador:	**Konami**
Editor:	**Konami**
Distribuidor:	**Konami**
Precio:	**3.990 pesetas**

Metal Gear Solid era un juego que prácticamente rozaba la perfección pero que tenía un talón de Aquiles bastante evidente: era más corto que un viaje en montaña rusa. Konami, consciente de esta carencia, lanzó en Japón una versión especial del juego llamada *Metal Gear Integral*, cuya principal novedad consistía en incluir ni más ni menos que 300 misiones de entrenamiento. Pues bien, por fin ha llegado a España el preciado CD en el que encontraremos este suculento extra que volverá locos a las legiones de fans de Snake.

Que quede claro desde el principio, pues, que *Metal Gear Solid: Special Missions* se tiene que considerar como un añadido para el juego original y no como un lanzamiento nuevo. Así lo demuestran su reducido (y tentador) precio y la imposibilidad de jugarlo si no se posee el *MGS* de toda la vida.









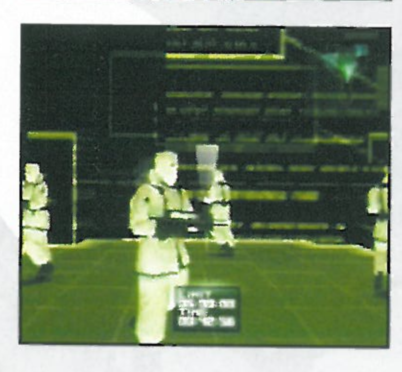








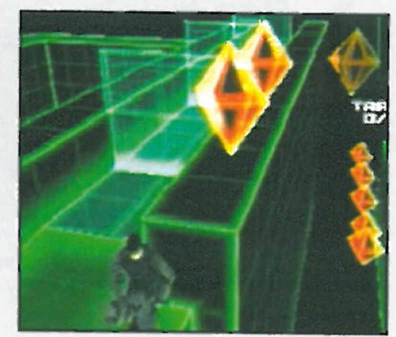




Por lo tanto, *Special Missions* no ofrece nada que no hayamos visto ya a nivel gráfico (el mismo fondo "virtual" que en las viejas misiones de entrenamiento, los mismos enemigos, las mismas armas...) y aporta muy poca cosa a nivel sonoro (unos cuantos arreglos aquí y allá en las melodías del juego). Sin embargo convence por su inmensa jugabilidad y por las horas extras de diversión que proporciona a los fans de la última creación del maestro Hideo Kojima.

FASES REUNIDAS GEYPER

Las primeras misiones a las que nos enfrentamos en *Special Missions* son divertidas pero no especialmente sorprendentes: llegar a un punto determinado sin ser descubierto, asesinar por la espalda a los guardias con la pistola, volar con el C4 a medio ejército...la rutina habitual de un espía de los 90, vamos. Pero a medida que vayas solventando misiones tendrás acceso a pruebas realmente curiosas y sorprendentes como, por ejemplo, resolver asesinatos utilizando tus dotes de observación o derribar a todos los guardias de una fase utilizando el efecto dominó.



También hay lugar para el siempre peculiar sentido del humor nipón en otras fases bastante extrañas, entre las que destaca una en la que deberás salvar a Meryl de ser pisoteada por un mega-guardia del tamaño de los auriculares del Príncipe Carlos de Inglaterra. Pero lo mejor de todo es que gracias a este extra de *Metal Gear* podremos realizar uno de los grandes sueños de nuestra vida: jugar embutidos dentro del exoesqueleto del Ninja. Lo triste es que sólo lo podemos hacer durante tres fases: unas cuantas más hubieran ido como anillo al dedo. También echamos de menos poder jugar al modo historia con los añadidos del *Metal Gear Solid Integral* Japonés (la opción de poder moverse con la visión subjetiva al estilo *Doom* era genial).

Si tienes *Metal Gear Solid* es casi obligado que te hagas con estas misiones especiales. Y si no lo tienes... ¿dónde demonios has estado tú en el año 99?

EN FIN...

arriba
- El precio
- Jugar como Ninja
- ¡300 misiones!

abajo
- Sin mejoría gráfica
- Pocas misiones como Ninja
- ¡Queremos más aún!

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	4,5

global

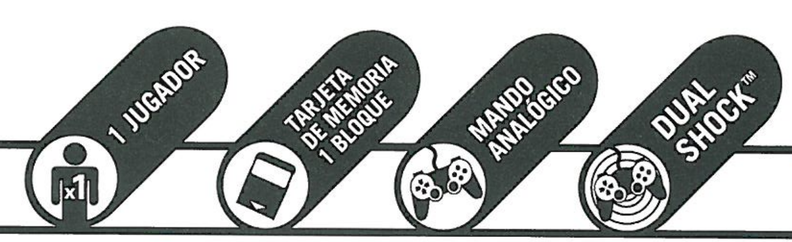


Editor Konami
Distribuidor Konami
Precio 3.990 pesetas

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS

Asesinos sigilosos, alegraos, porque ha vuelto Solid Snake. *MGS: Special Missions* es un ingenioso paquete diseñado para probar al máximo tus dotes para el asalto. Aquí te guiamos en las partes más complicadas.





MODO DE SIGILO
TOTAL DE FASES
(CONTRARRELOJ INCLUIDAS) – 60

Estos niveles están diseñados para poner en marcha tus instintos cautelosos. Evita siempre que te descubran los guardias y halla la ruta más eficaz hacia la salida.

Nivel sin armas 1

Pan comido para empezar. Espera a que pase el guardia y, cuando se gire para volver a la parte superior del nivel, síguelo y agazápate en el último hueco. Cuando vuelva a irse de ahí, ve a la salida.

Nivel sin armas 2

Este nivel lo patrullan dos guardias. Ve todo recto a lo alto del nivel y, cuando no haya moros en la costa y el segundo guardia mire a otro lado, ve a la derecha para hallar la salida.

Nivel sin armas 3

Aquí hace falta arrastrarse un poco. Agáchate y deslízate al respiradero que hay cerca de donde empiezas. Cuando salgas por el otro lado, ve al siguiente y haz lo mismo. Al salir, sólo has de subir hacia la salida.

Nivel sin armas 4

Fácil a más no poder. Ve a la izquierda y sube recto a lo alto de la pantalla. Luego sigue el camino que cruza, tira hacia abajo y pasa por el hueco para llegar a la salida. ¡Los guardias ni se enterarán!

Nivel sin armas 5

Manténte lejos de las baldosas azul claro todo el tiempo que puedas para evitar ser oído. Ve por el borde para estar al mismo nivel que los adormilados guardias y repta por las baldosas azul claro que tienen detrás. Cuando llegues a las baldosas oscuras del centro, levántate y corre a la salida.

Nivel sin armas 6

¡Sonríe, sales en la cámara oculta! Ve arriba y cruza hacia el bloque donde se encuentran las cámaras. Arrímate contra la pared que hay bajo la cámara de la parte inferior. Cuando mire a la derecha, corre a la izquierda y sube hacia la salida.

Nivel sin armas 7

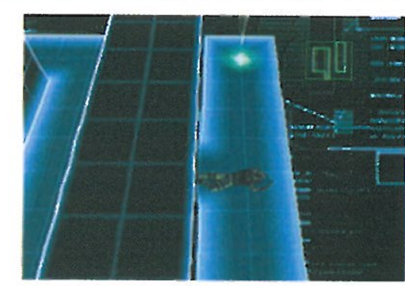
Hay sensores infrarrojos por ahí, así que avanza con cuidado. En cuanto empiece el nivel, pasa recto por el primer sensor. Ahora puedes evitar al guardia o bien ponerte tras él y pulsar □ repetidas veces para estrangularlo. Con los cigarrillos encendidos, podrás ver dónde están los demás sensores y llegar a la salida.

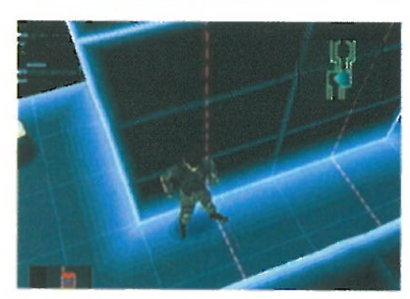
Nivel sin armas 8

Como aquí sólo hay bloques bajos tras los que ocultarte, la mejor opción es ponerte panza abajo y subir serpenteando a la salida. Los guardias no te descubrirán.

Nivel sin armas 9

Escóndete en la caja y usa movimientos breves y sutiles para subir por la pantalla. Debes prestar mucha atención al radar para ver adónde miran las cámaras, y moverte sólo cuando no puedan descubrirte.





Nivel sin armas 10

La idea es no dejar pisadas. Nosotros lo hicimos, pero para evitarlo debes arrastrarte por las aberturas cuando los guardias miren a otro lado. Llegados al último guardia, puedes estrangularlo o bien colarte a gatas por detrás de él cuando te dé la espalda.

Nivel sin armas 11

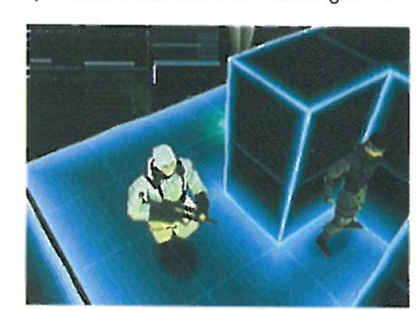
Al empezar, pasa recto por las primeras trampas (si no te paras no caerán), luego agazápate en el agujero de la pared y espera a que el segundo guardia no mire. Cuando esté de cara a otro sitio, corre por detrás de él, y luego por la próxima trampa cuando el siguiente guardia tampoco mire. Hay que afrontar un último peligro, ya que quedan dos trampas y un guardia. Cuando mire a otro lado en su pequeño rincón, corre a la salida.

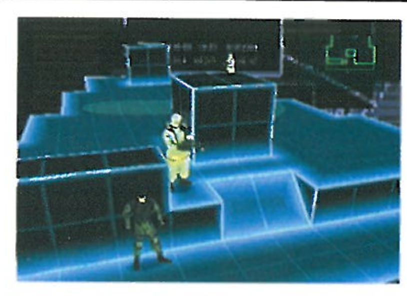
Nivel sin armas 12

La clave de esta nivel radica en dar golpecitos. Arrímate al primer bloque y usa ○ para dar unos toques a la pared. Esto hará que el guardia venga a investigar el ruido extraño. Mientras baja, corre al otro lado y tira hacia arriba. Queda un último guardia, así que emplea la misma técnica.

Nivel sin armas 13

Ten paciencia y espera a que el primer guardia se gire, entonces sal corriendo y escóndete tras el bloque grande. Vimos que era mucho más eficaz estrangular a este primer guardia cuando nos daba la espalda, ya que esto levanta las sospechas del otro, sacándolo así de su posición. En este instante te evadirás y eludirás los reflectores en tu carrera final a la salida.



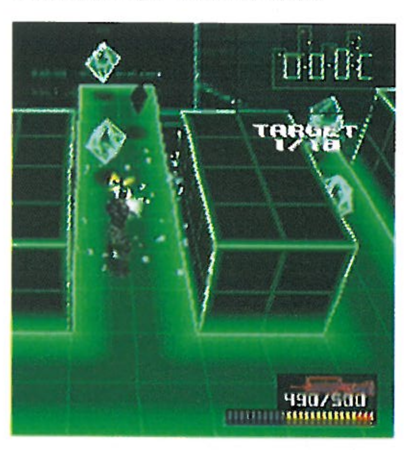


Nivel sin armas 14

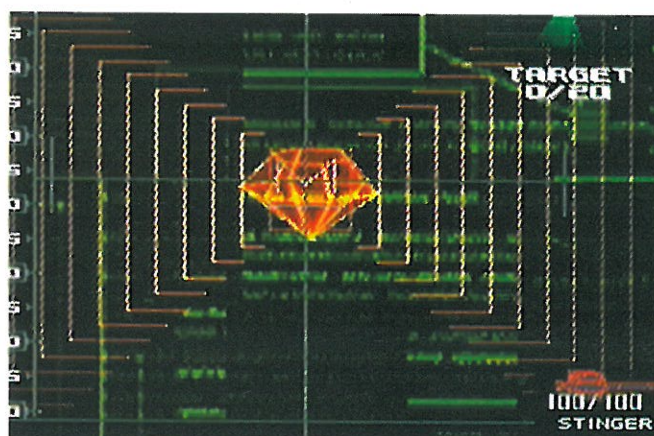
No te separes del lado izquierda y corre al primer bloque: agáchate detrás y sigue luego al guardia hacia arriba. Cuando esté de espaldas, ahógalo y corre a la salida. No obstante, si no eres un asesino silencioso con aplomo, usa los bloques para cubrirte y arrástrate cuando el terreno esté despejado.

Nivel sin armas 15

El método sencillo para este nivel es ir a la derecha y reptar al interior del respiradero. Sube este conducto hasta donde puedas y arrástrate afuera cuando no haya guardias cerca. Al salir, ponte en cuclillas y arrímate al bloque pequeño para cubrirte mientras vuelve el guardia. Cuando se vaya, corre a la salida.



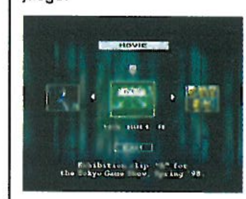
◄ Dispara como un poseso a los blancos que aparecen con tu pistola. Apunta primero disparando al aire.





VÍDEOS EXTRA

Para acceder al "segundo rollo" de película visto en el Tokyo Game Show, debes completar el modo de sigilo y el modo de armas para superar un 46,6% del juego. Para acceder a la película del E3, completa la batalla de 1 minuto en el modo especial para superar en torno al 79,3% del juego.



PANTALLA DE TÍTULO DIFERENTE

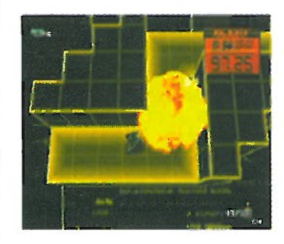
Cuando accedas al modo especial de Ninja (completando las otras secciones del juego), la pantalla del título pasará a mostrar el rostro de Ninja.

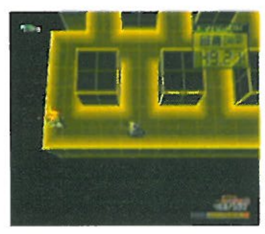
FOTOGRAFÍA

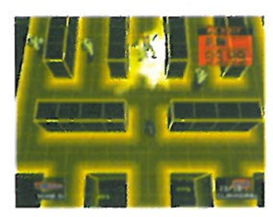
En este modo puedes tomar fotos de la Dra. Naomi y almacenarlas en la tarjeta de memoria. A medida que vayas accediendo a más misiones de realidad virtual, te irás acercando más a tu modelo.











▲ Planta minas Claymore estratégicamente en el radio de acción de los guardias.

MODO DE ARMAS TOTAL DE FASES (CONTRARRELOJ INCLUIDAS) – 80

Estos niveles están diseñados para que te familiarices con el impresionante arsenal de Snake. Deberás destruir cierta cantidad de blancos con cada arma. Hay ocho armas en total, y cada una tiene cinco niveles especiales en los modos de práctica y de contrarreloj.

MODO AVANZADO TOTAL DE FASES (CONTRARRELOJ INCLUIDAS) – 80

Estos niveles están diseñados para mejorar tu destreza en el manejo de las armas. Son algo más difíciles que antes, pero las dos cosas que conviene recordar es que puedes mantener pulsado □ durante un par de segundos antes de lanzar las granadas a fin de que exploten en el aire junto a los blancos, y que los misiles Nikita pueden ir escaleras arriba.

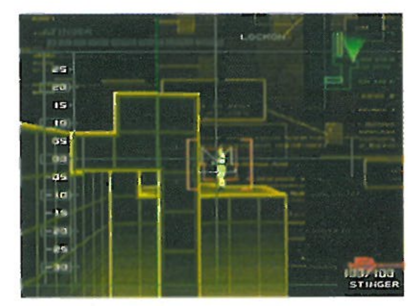
MODO ESPECIAL

Accedes a este modo al completar todas las demás secciones. Contiene un montonazo de niveles de entrenamiento diseñados para poner a prueba todo lo que has aprendido.

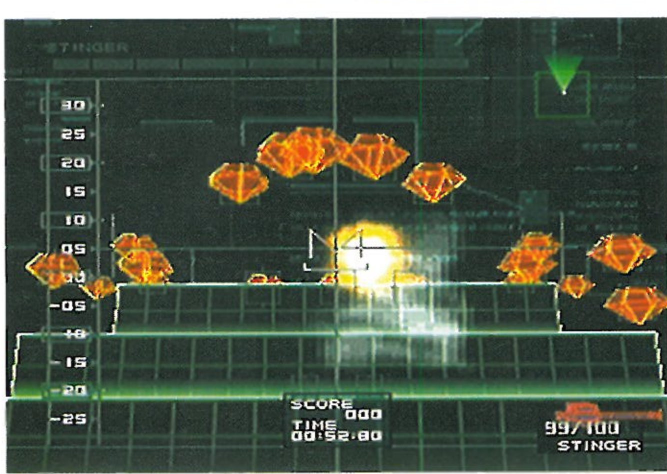
Batalla de 1 minuto

Contra blanco – 09 fases

En esta sección debes destruir cierto número de blancos usando cada una de las ocho armas, y luego otra vez con los puños. Es muy sencillo, aunque sólo dispones de un minuto para completar cada fase.



▼ Utiliza tu Stinger para abatir a los platillos volantes y evitar que los marcianos invadan la tierra.





Contra enemigo – 09 fases

Se aplican las mismas reglas, sólo que con blancos humanos en vez de artificiales. No importa si te ven los guardias, pero no dudarán en disparar, así que vigila siempre tu salud. Una vez más, sólo se concede un minuto.

Batalla contra 12

Total de fases – 08

En esta hornada de niveles debes derrotar a 12 soldados enemigos a lo largo de ocho fases. Recibirás un montón de armas, aunque con munición limitada, así que úsalas con eficacia para vencer al enemigo. Aquí tampoco importa que te descubran, siempre que te los cargues a todos.

Misterio

Total de fases – 10

Ésta es una sección muy extraña en la que se requiere a Snake para que se convierta en detective y resuelva quién mató a los guardias de seguridad. Se te dará una pista al principio de cada fase y deberás observar el comportamiento de los demás guardias para ver quién es el principal sospechoso. Cuando creas saberlo, arrastra al culpable a la salida.

Fase 01 'Cámara rota'

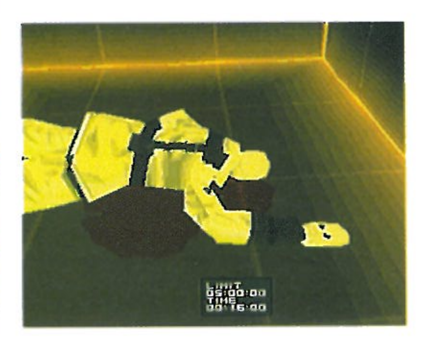
El hecho de que el criminal se diera con la cabeza contra la cámara indica que es muy alto. ¡Agarra al guardia que saca un palmo a los demás!

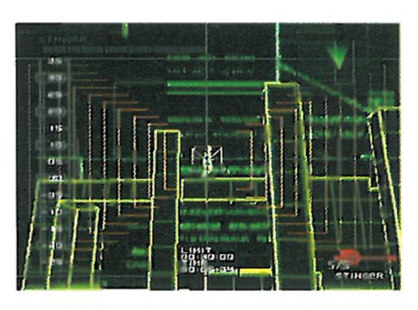
Fase 02 'Calcetines'

La víctima agarró la máscara reglamentaria del criminal. Observa a los tres guardias y pilla al que ha sustituido su máscara ¡por un calcetín maloliente!

Fase 03 'Polo'

El criminal se comió un polo. Cualquier científico te dirá que el aliento frío no sale espeso en un día frío, o sea que agarra al guardia al que no se le vea un aliento helado.





Fase 04 'Miope'

El malhechor ha perdido las gafas, y la pista sugiere que sin ellas no ve tres en un burro. Aleja a cada guardia de su puesto y luego mira si topan con cualquier cosa al volver.

Fase 05 'La huida'

Debes pillar al malo mientras se escabulle. Cuando te alejes de la escena del crimen, tira a la derecha, luego a la izquierda, y ve luego al rincón superior a mano izquierda de la sala y a través del agujero. Luego ve a la izquierda y sigue el camino hacia el cruce. El hombre al que buscas llegará a la base de la pantalla y será el guardia de la izquierda.

Fase 06 'El último mensaje'

Sabemos que el criminal se llama Johnny, pero ¿qué nos dice eso? No encontrábamos la conexión. Sin embargo, si te pones detrás de cada uno de los tres guardias y das tres toques a ○ para darles una paliza, todo saldrá al descubierto. Dos de los guardias encajarán tres golpes y caerán de espalda, pero el asesino sólo encajará dos y se retorcerá en el suelo.

Fase 07 'Pisadas'

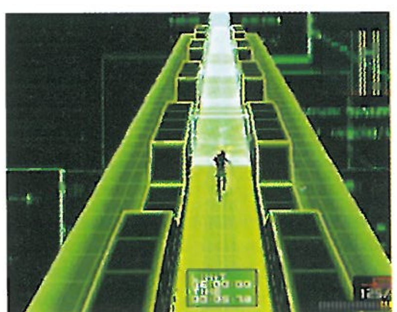
Este nivel tiene miga. Debes seguir las huellas que van desde la celda al asesino. Ojo, no duran mucho tiempo, y que los otros guardias pasen por ahí cubriéndolo todo de barro tampoco ayuda mucho. Una pista: casi siempre es el guardia de más a la derecha.

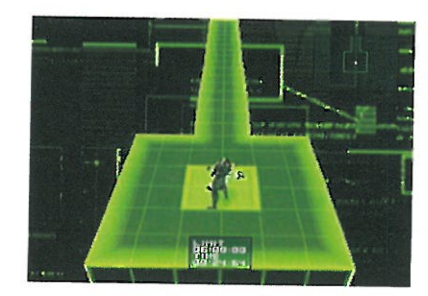
Fase 08 'Un hombre débil'

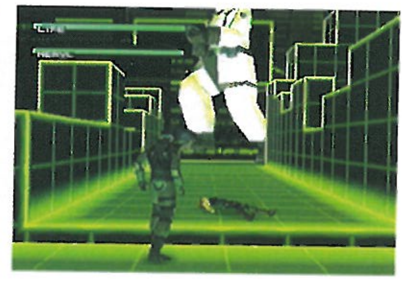
El responsable de este crimen es del tipo nervioso. Acércate a cada sospechoso y obsérvalos con detalle por si tienen tics, temblores o el síntoma delator más claro, ¡un corazón a cien por hora!

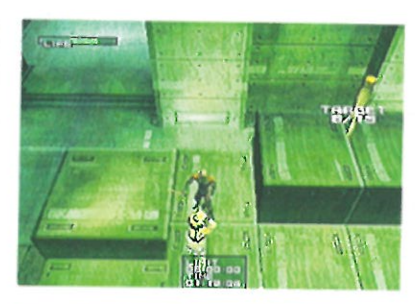
Fase 09 'Disfraz'

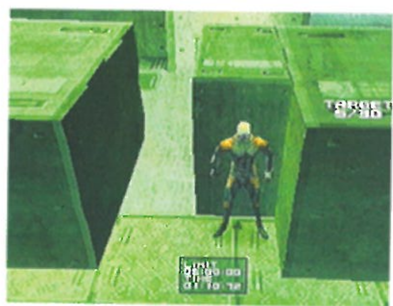
El criminal no tiene buena vista y bien puede confundirte por otro. Pon esto a prueba y toma el disfraz de la otra sala.











Cuando lo uses, el guardia se venderá al saludarte. ¡Será idiota!

Fase 10 '¿Eh?'

En esta última fase, haces una visita al local de Psycho Mantis, donde al parecer han matado a un tipo. Emplea el tiempo disponible en mirar todo lo de la sala que se salga de lo normal. Mediante la perspectiva en primera persona, cualquier cosa sospechosa quedará destacada. Cuando el tiempo se agote, ¡prepárate para una sorpresa!

Puzzle

Total de fases – 10

Esta sección es quizá la más difícil del juego. Piensa en las fichas de dominó y aplica la misma física a los guardias: ¡tumba a uno e irán cayendo todos!

Fase 01

La idea aquí es acercarte a la primera plataforma con guardia y lanzarle una granada. Cuando ésta estalle, hará caer también a los guardias de las plataformas contiguas. A la que hayan caído todos, aparecerá la salida.

Fase 02

Ésta es otra fase en plan dominó, aunque en realidad es muy sencilla. Sólo tienes que ponerte detrás del primer guardia y golpetear ○ tres veces para darle de puñetazos y patadas. El pobre caerá por delante de la plataforma y causará una reacción en cadena, derribando al resto de guardias uno a uno.

Fase 03

Hay un guardia, una cámara y cuentas con un misil Stinger. Si intentas eliminar la cámara, pondrás sobre aviso al guardia y fracasarás. Y si intentas matar al guardia y cae donde no debe, la salida aparecerá en el nivel superior y no podrás llegar ahí sin que la cámara te detecte. Espera a que el guardia esté al nivel del foso de lava que tiene debajo y dispárale con el Stinger. Con suerte, caerá al foso y la salida aparecerá justo ante ti.

Fase 04

Debes ir a por 29 blancos: a la mayoría les puedes acertar con un tiro bien dirigido a la estructura principal, pero los demás son mucho más difíciles. Nos resultó imposible sin un controlador Dual Shock: con los sticks analógicos, puedes darle un toque al cursor en busca de posiciones mejores para eliminar a los blancos ocultos. Si sólo puedes ver una fracción del blanco, ya basta para meterle un tiro. No fijes la mira sobre los ocultos: sacude el cursor para que quede justo al lado del blanco y dispara.

Fase 05

Vas armado con un FA-MAS y 140 proyectiles, los suelos hacen ruido y hay que derribar paredes. La mejor estrategia es correr sin más hacia delante desde el principio. Tal vez esto levante las sospechas de los guardias, pero si corres sin parar no te descubrirán. Ve disparando a las paredes mientras corres, pero deberás ir rápido porque los guardias se habrán puesto en marcha. Tienes munición suficiente para destruir todos los muros que llevan a la salida.

Surtido

Total de fases – 13

Esto es una mezcla de diferentes niveles que precisan de diferentes técnicas. Algunas parecen imposibles, otras son fáciles, y otras son una pura majadería.

Fase 01

Ponte detrás del guardia y pulsa y aguanta □ para agarrarlo por el cuello. Con el botón aún pulsado, arrástralo hacia la baldosa destacada de la parte inferior. Si se resiste, suelta enseguida □ y púlsalo y aguántalo de nuevo para ceñir tu presa. Cuando lo pongas en la baldosa, pulsa □ repetidas veces para romperle el pescuezo.

Fase 02

Ve hacia el soldado enemigo de pie, arrástrate y arrímate a la pared que tiene detrás. Pulsa □ para sujetarlo por el cuello y llévalo al agujero para tirarlo por él. Como siempre, si forcejea repite el mismo proceso de antes. Sitúa al guardia de cara al agujero contigo detrás. Ahora suéltalo y caerá al suelo durante un par de segundos: cuando se levante, y antes de que tenga oportunidad de girarse y verte, dale tres veces a ○ para propinarle puñetazos y patadas. Si sale bien, retrocederá y caerá al foso.

Fase 03

Una fase sencilla. Lo único que hay que hacer es ponerse detrás de cada guardia cuando miren a sus respectivos fosos y golpetear ○ tres veces. Esto los hará caer a los fosos. Recomendamos golpear primero al guardia que hay todo recto, arriba del todo, y luego a los que tiene a ambos lados. Los dos últimos guardias se mueven, así que asegúrate que están de cara a los fosos antes de atacar.

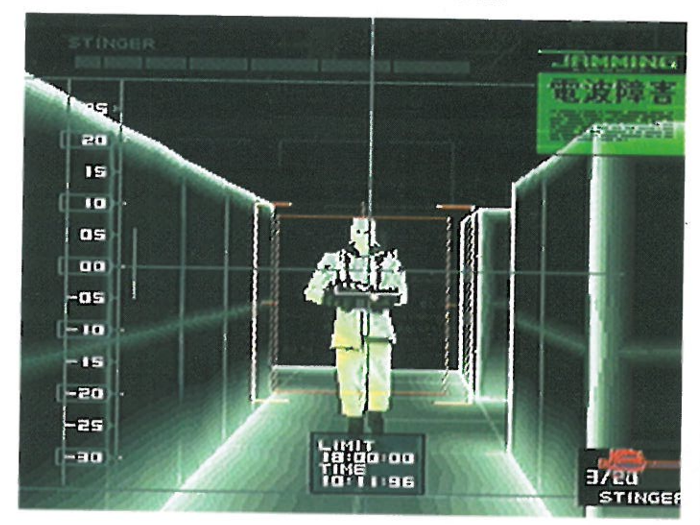
Fase 04

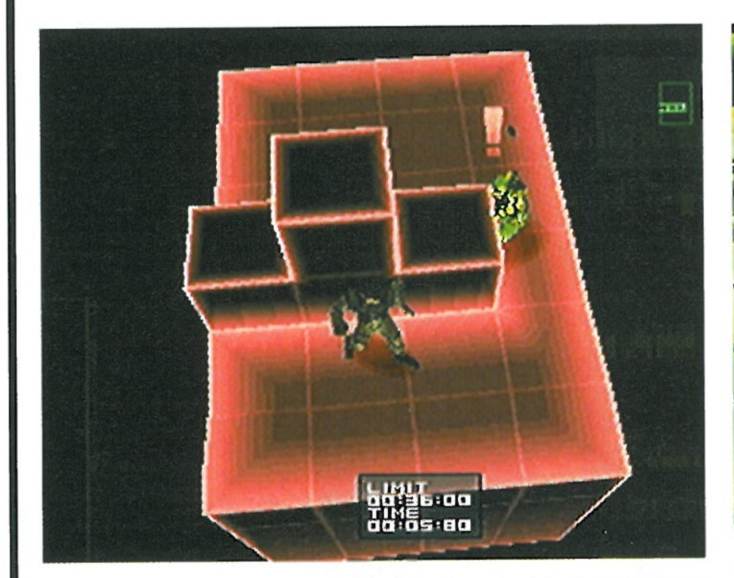
Exacto, tienes seis paquetes de C4 y seis guardias a los que matar. Nuestro consejo es que te arrimes a la pared de detrás de la hilera de guardias y te acerques a hurtadillas al último del final. Pon un paquete de C4 entre cada uno de los guardias mientras vuelves siguiendo la pared. Luego, cuando hayas colocado todo el C4, retírate bien lejos y detónalo. Con esto deberías cargártelos a todos de un solo golpe.

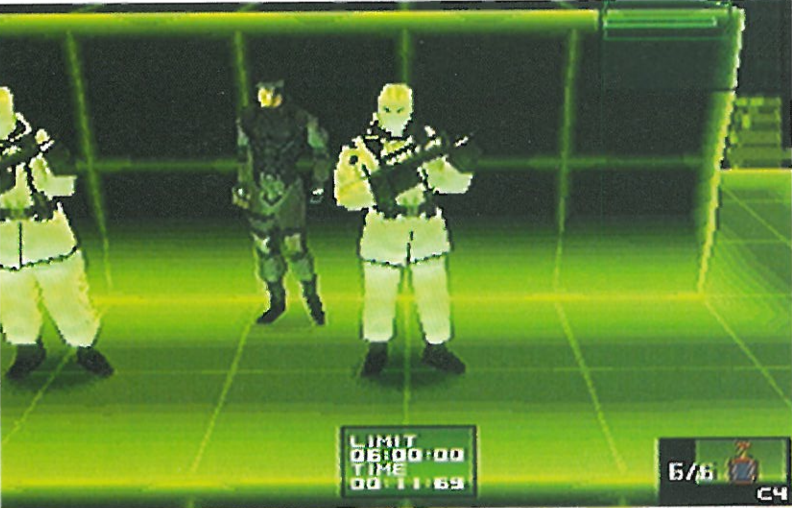
Fase 05

Cuatro guardas patrullan la salida y se mueven sin cesar, así que debes colarte de algún modo entre ellos y llegar a la salida sin ser visto. La verdad es que es muy sencillo cuando te aprendes sus movimientos. Desde el principio, ve recto hacia arriba y a la izquierda. En esencia deberías seguir a uno de los guardas mientras va desde abajo a la izquierda. Deténte en el segundo ángulo recto de la esquina de abajo a mano izquierda y espera a que el

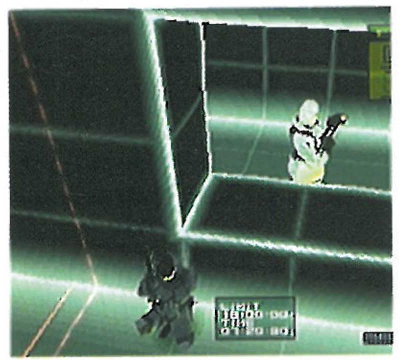
▼ **Mata a los guardias antes de que te vean. Si dan la alarma te atacarán todos a la vez.**











guarda al que seguiste se gire y vuelva a la parte de abajo. Síguelo lo más de cerca posible y ponte justo detrás de él cuando se pare. Ahora viene lo chungo: debes calcular bien cuándo meterte en el centro del círculo de guardia justo cuando el guardia al que has seguido se dé la vuelta para ponerse de cara a ti. Una vez que domines esta parte, ve rápidamente a la salida.

Fase 06

En esta fase hay que matar a soldados silenciosos. Si buscas con detenimiento, puedes ver dónde están y obtener un tiro limpio. Con tres disparos los matarás. Para conseguir mejores posiciones de tiro, culebrea por los conductos de ventilación.

Fase 07

Éste es un simple caso de *Space Invaders*. Todo lo que debes hacer es abatir los ovnis rojos a medida que se acercan a tu base. Hace falta una puntería rápida y un tiroteo constante, máxime hacia el final, cuando hay una burrada de ellos atacando a la vez.

Fase 08

Lo único que tienes que hacer es disparar a los blancos desperdigados entre los guardias de la plataforma del fondo. Ve a la plataforma superior y ponte en el reborde de delante para conseguir el mejor ángulo de tiro. Todos los blancos son fáciles salvo el último, protegido por los guardias. Espera tumbado a que el guardia de delante se aleje del blanco yendo hacia delante: esto te brindará el tiempo suficiente para efectuar el disparo. El blanco se encuentra en la plataforma de la base.

Fase 09

La idea de esta fase es recorrer las diversas salas destruyendo blancos. Hay un montón por destruir, pero si andas sin parar deberías poder eliminarlos todos en un tiempo decente.

Fase 10

La misma estructura de antes, sólo que esta vez debes usar como arma el FAMAS.

Fase 11

¡La cosa se está volviendo rarilla! Es lo mismo de la última fase de los ovnis, sólo que atacan de forma despiadada desde el principio. Deberás destruir un pasote de naves antes de que exploten todas de manera misteriosa. Y ahora viene la gran sorpresa: ¡un ovni descomunal! Apunta con tiento y endósale todos los impactos que puedas. La nave se acercará y, si no le aciertas lo bastante antes de que llegue a ti, ¡serás abducido! Si le metes la cantidad suficiente de tiros, caerá envuelta en llamas. ¡Chúpate esa, E.T.!

Fase 12

¡La situación ya es de lo más estrambótico! ¡Debes proteger a Meryl del guardia Godzilla! Apúntale a la cabeza, al cuerpo y a las piernas para derribarlo, pero dispara sólo cuando fijes la mira. Dale las veces necesarias y se desplomará.

Fase 13

Es lo mismo de la última fase, sólo que ahora hay que matar a dos Genollas. Una vez más, apunta a cabeza, cuerpo y piernas y dale al gatillo sólo cuando tengas la mira fijada.

Ninja

Total de fases – 03

Aquí es donde por fin puedes jugar como el personaje de Ninja. Éste tiene a su disposición unos movimientos saltarines de alucine, además de su sigilo, cuyo uso excesivo podría no obstante resultar fatal.

Fase 01

El objetivo aquí es rebanar 15 postes de madera esparcidos por todo el nivel. Ten cuidado con los guardias y usa sólo el sigilo si te ves obligado, ya que merma tu energía.

Fase 02

Este nivel es un ataque a saco. Debes cargarte a 30 soldados enemigos para completarlo. El mejor método es llamar su atención para que vengan guardias en tropel y, una vez hechos rodajas, explorar en busca de los restantes.

Fase 03

En este nivel debes hallar a Solid entre los guardias. Obsérvalos bien a todos: hay que masacrar al que tiene la cabeza de Snake. Si te cepillas al guardia equivocado o te descubren, tendrás que volver a intentarlo.

Selección de la guardia nacional

Total de fases – 08

Estas fases están diseñadas para snakemaníacos empedernidos, y presentan unos guardias mejores con una vista y un oído superiores: moléstalos a tu riesgo. Las misiones en sí son muy sencillas.

Misión de realidad virtual

Total de fases – 10

Todo lo anterior iba encaminado a esto. Dispones de 18 minutos para atravesar diez fases. Todo el tiempo y energía que tengas al acabar una, pasará a la siguiente, así que no las termines si estás a las puertas de la muerte: mejor vuelve a empezar. Asegúrate de registrar todas las fases en busca de armas y munición adicionales, y procura no alertar demasiado a los guardias. Es posible efectuar todo el recorrido completo sin ser visto, pero este procedimiento emplea un tiempo precioso. Elige los métodos que mejor te vayan y adelante. ¡Sólo los jugadores más hábiles saldrán de ésta con vida!

Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **7.990 pesetas**

SHADOWMAN

Shadowman sigue acumulando Cadeaux como para convertirse en el **empleado del mes** de Toys 'R' Us... Y gracias a la segunda parte de nuestra detallada guía, reunirá además **todas las armas** y almas necesarias para **acabar con Legion**.

NIVEL 08
LUGAR: VARIOS

Pasa corriendo rampa arriba y por el saliente roto hacia el pasillo del bloque ardiente. Empújalo para encontrar una estancia con el alma oscura número 14 en su interior. Usa ahora el osito de peluche para ir al Templo de la Vida. Ve por el puente de tela y sigue la misma ruta de antes, pasados los pinchos, hacia el corredor del bloque ardiente. Una vez más, puedes empujar dicho bloque a un lado para hallar otro Cadeaux y la quinceava alma oscura. Echa mano del osito para volver a la entrada del Templo de la Vida y esta vez dirígete a la izquierda por el túnel. Salta el pequeño hueco, salta luego a la pasarela de madera y cruza la cuerda. Sigue el túnel, disparando a los bicéfalos, y recorre el siguiente pasillo hacia el bloque ardiente. Empújalo para dar con el alma oscura número 16, pero estáte ojo avizor a los dos demonios con espada que la custodian.

Con esta sección despejada por ahora, es momento de visitar otra vez la puerta del manicomio. Tírate por la izquierda del puente levadizo y sigue el conducto, esquivando las llamas y cruzando la abertura del final. Corre a través de las dos trituradoras, tírate al conducto de debajo y acércate al cubo que tiene llamas en la parte superior. Deja las manos libres y agárrate antes de desplazarte poco a poco al otro lado para soltarte. Haz lo mismo de nuevo en el siguiente arcón, luego sigue el conducto y salta al siguiente, recogiendo dos Cadeaux de los barriles del rincón. Ve por la izquierda rampa arriba y sigue el pasillo hacia la sala de la parte superior, matando dos carniceros. Hazte con el alma oscura número 17 y toma un Cadeaux de los barriles. Ten cuidado con el tipo de la espada dentada de la siguiente habitación. Tras matarlo, cruza la tercera sala que tiene un demonio en una






jaula. Dirígete a un corredor amplio para hallar el alma oscura número 18. Cárgate al carnicero que te ataca y vete luego al cruce. Ve hacia la derecha y liquida al carnicero. Luego sube por la cuesta empinada hacia una sala con un carnicero y un tío con una espada dentada. Una vez muertos, toma la decimonovena alma oscura y los cuatro Cadeaux de los barriles. Vuelve por el pasillo y ve recto por el cruce, subiendo todas las escaleras. Gira a la derecha en la siguiente bifurcación y pela al carnicero. En la sala del fondo está el alma oscura número 20 y dos Cadeaux en los barriles.

A estas alturas deberías poseer cuatro segmentos llenos en tu indicados de nivel de sombra. Usa el osito de peluche para llegar a la Cámara de la Profecía. Sigue la misma ruta que usaste para ir al Templo de Fuego (final del nivel 06, principio del nivel 07). Tras nadar hasta la laguna de las dos cataratas de sangre, sube por la rampa de detrás de la cascada que cae a mano izquierda. Cuando llegues arriba, métete en la abertura de la izquierda. Empuja a un lado el bloque ardiente del fondo y recorre el pasillo de más allá, pasando las estatuas escupidoras, para llegar a otra Puerta Ataúd. Ábrela de un tiro y sigue el pasillo. Dispara a los frascos para obtener dos Cadeaux y déjate caer luego para recoger el Puño (Poigne) del pedestal. ¡Al fin puedes subir por las cataratas de sangre!

Tuerce a la izquierda y sube por la cascada de sangre que hay allí. Da un gran salto desde lo alto por encima de la lava para hacerte con el alma oscura número 21. Date la vuelta y salta a la cascada de sangre, subiendo otra vez por ella. Regresa a la entrada de esta sala, sube por las cataratas de allí y vuelve a través de la Puerta Ataúd a la sala de la laguna. Remonta las cataratas de la derecha, recoge los dos Cadeaux de allí, sube luego por la cascada de enfrente y sigue el pasillo de más allá. Sortea las bolas de fuego y los pinchos y dispara al Govi del final para conseguir el alma oscura número 22. Ten cuidado al saltar al pilar sobre el que se encuentra o deberás rehacer todo el camino para hacerte con ella. Tras eso, salta a la plataforma de delante para recoger dos Cadeaux, evitando a la estatua escupidora.

Saca el osito de peluche y transpórtate a la entrada de las Puertas de Huesos: es momento de echar un vistazo a todas las cataratas de sangre que has pasado. Gira a la izquierda apenas llegues y sube por las cataratas de sangre a recoger el alma oscura 23, así como para hallar la última Puerta Ataúd: ¡para abrirla necesitas todas las almas oscuras! Tírate para volver abajo y ve por el camino, más allá de donde está Jaunty (y después de una secuencia de vídeo) y a través de las Puertas de Huesos hacia la sala del otro lado. Ve por la izquierda y sigue el pasillo hasta el puente de roca roto y una catarata a la izquierda. Mata a todos los demonios espadachines y sube por las cataratas para hallar el alma oscura número 24. Usa ahora el osito de peluche para transportarte a la Cámara de la Profecía.

Sal de la cámara por la Puerta Ataúd que tantas veces has usado antes y ve por el puente de tela a las Wastelands, o Tierra Baldía. Vete por el túnel a mano izquierda a la laguna de las tres cataratas de sangre. Sube por la de la derecha y sigue el pasillo que va a una cabaña que alberga el alma oscura número 25. Siempre atento a las arpías, vuelve por el pasillo y escala la cascada de enfrente en busca de un Cadeaux. Al final del pasillo corto hay un túnel a la izquierda: síguelo hasta una sala llena de sangre. Usando las plataformas del exterior, ve al nivel superior y al más cercano de los dos salientes circulares, recogiendo el alma oscura número 26 en el puente de tela que hay entre ambos. Déjate caer y nada un poco por el exterior para localizar dos Cadeaux antes de ir siguiendo el fondo para dar con una gran abertura que da a un pasillo subacuático. Síguelo hasta el final y sal a la superficie en un área descubierta con una gran aguja en el centro que lleva a un molino de viento. Sube las escaleras, recogiendo dos Cadeaux de los frascos sin perder de vista a las arpías. Arriba del todo, toma el alma oscura número 27. Sube por un par de plataformas más hacia la pasarela de madera y síguela para entrar en la cabaña. Pulsa el interruptor para activar las aspas del molino. Déjate caer y nada de vuelta a la laguna grande.

Emerge y salte del agua para enfilar el túnel de la izquierda. Al final hay un área con un ascensor móvil (gracias a que

COLECCIÓN DE CADEAUX

Hay 512 Cadeaux ocultos en el juego. Por cada 100 que recojas puedes incrementar tu fuerza vital máxima en un punto. Hacia el final de la guía de este mes deberías tener bastantes más de un centenar, así que usa el osito de peluche para ir al Templo de la Vida. Cruza el puente y entra en el Templo para hallar el altar del Báculo. Usa el Báculo en la mano izquierda para teletransportarte al Templo de Loa. Ahora ve a cualquiera de las cinco cajas de Cadeaux que hay en los huecos y pulsa ○ para traspasar cien Cadeaux. Observarás que tu indicador de fuerza vital ha subido a seis puntos rojos: el nuevo máximo. En cuanto tengas 100 Cadeaux más, vuelve aquí a repetir el proceso.



1: Utiliza el altar del Báculo para teletransportarte al Templo de Loa.



2: Camina hacia cualquiera de las cinco cajas de Cadeaux situadas en los huecos.



3: Coloca tus 100 Cadeaux para incrementar el tope de tu energía.



▲ Salta a través de la jaula móvil para conseguir otra Alma Oscura.



▲ Corre alrededor de la tubería, evitando las jaulas móviles que te enviarían irremisiblemente en la lava mortal.



CONSEJO

No uses demasiado la Antorcha: sólo el sostenerla en la mano para alumbrar el camino ya consume tus cráneos de fuego.





pusiste en marcha el molino). Dispara al demonio de la espada, sube por la rampa de la derecha y ve en el ascensor de la izquierda a la siguiente pasarela. Al final está el alma oscura número 28. Tírate a la laguna a por otro Cadeaux y usa luego el osito de peluche para volver a la Cámara de la Profecía.

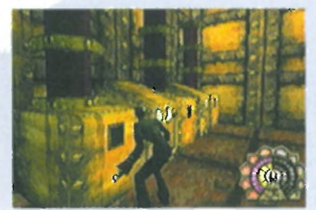
En este momento deberías tener tu nivel de sombra medio lleno, ocupando ya cinco de los diez segmentos del indicador. Es la hora de hacer un último viaje a una Puerta Ataúd lejana para conseguir otro artículo importante: la Antorcha (Flambeau). Ésta te permite quemar las tapas señaladas con llamas que bloquean varias puertas y también te deja ver por dónde vas en las zonas oscuras. Sigue de nuevo la ruta hacia el Templo de Fuego. Cuando llegues a la laguna de sangre, ve por el túnel bajo. Cruza otro al final del pasillo y sube luego por la cuesta hacia un túnel. Dirígete por la izquierda hacia la Puerta Ataúd en la que te fijaste anteriormente. Crúzala para agenciarte la Antorcha. Pruébala con las dos puertas señaladas con llama que hay allí para hallar dos Cadeaux. Vete de la Puerta y abre otra puerta señalada con llamas que hay a la derecha y que guarda un Cadeaux. Eso sí, no uses demasiado la Antorcha: sólo el sostenerla en la mano consume tus cráneos de fuego.

NIVEL 10
LUGAR: BLOQUE DEL MOTOR, MANICOMIO

Al otro extremo, corre rampa abajo hacia el suelo y sube por la pendiente de enfrente para oír la voz de Luka. Corre por el pasillo, sube la cuesta y cruza la puerta de la izquierda para entrar en el Bloque del Motor. Dentro, verás a Luke llamándote, pero aún no puedes llegar hasta él. El Bloque del Motor es una sala larga con unos enormes pistones que van de arriba abajo: para pasar deberás pararlos todos. Gira a la izquierda, cruza la puerta y acabarás en una gran estancia atravesada por una cuerda. No la uses aún; gira a la derecha y baja la rampa, despejando la zona inferior de dos cíclopes guardianes antes de volver a la plataforma superior.

Cruza la cuerda, matando al cíclope de la derecha. Acércate allí y baja la rampa de la derecha, dando vueltas para freír al cíclope de detrás. Sigue por la puerta, más allá de los paneles de control, y sube la rampa de la sala contigua para eliminar a otro guardia. Cruza hacia la primera sala de pistones. Usa dos veces la llave del ingeniero en cada panel para mover los pistones lilas a lo alto de los caños, deteniendo así el primer pistón de la sala de máquinas. Hecho esto, usa el osito de peluche para volver a la Cámara de la Profecía.





Utiliza el osito de peluche para ir a las Puertas de Huesos. Atraviesa corriendo el nivel, más allá de donde Jaunty, hasta el puente de roca roto. Ve por él hacia un corredor con tres puertas señaladas con llamas. Quémalas para conseguir cuatro Cadeaux más y algunos cráneos de fuego.

NIVEL 09
LUGAR: LAS JAULAS, MANICOMIO

Usa el osito de peluche para ir a la Cámara de la Profecía. Cruza todas las Puertas Ataúd que has abierto hasta ahora para llegar a un área con carbón ardiente, dos Puertas Ataúd y un puente de tela que lleva al Templo del Fuego. Abre la puerta de la izquierda, crúzala y explora las zonas de aguas poco profundas de más allá en busca de dos Cadeaux. Ignora por ahora el puente de tela de la izquierda y abre la Puerta Ataúd de la derecha, la cual abre una nueva área a explorar más adelante. De momento, no obstante, sólo tienes que hacer una escapadita para hacerte con el Sol (Soleil), la segunda parte de L'Eclipser. Con él ya en tu poder, sal de nuevo por la puerta, gira a al izquierda y ve por el puente de tela a Las Jaulas.

Tírate al camino inferior al otro lado del puente y echa un vistazo rápido. Aquí hay tres tambores similares a los de la Tierra Baldía: toma nota mental de este lugar, regresa al puente y enfila el camino superior a la izquierda. Salta los huecos y cruza la abertura del fondo, quemando la puerta recubierta de tela para revelar un Cadeaux. Sigue avanzando por el pasillo y déjate caer por el agujero al nivel de debajo (cuidado con los dos demonios). Deja las manos libres cuando estén muertos y da un salto para agarrarte a la pared de delante. Trepa hacia la derecha y da un salto al final para caer en una pila de cajas. Recoge los Cadeaux de detrás, gírate y da un salto largo por encima de la pared que da al área de más allá.

Mata a los dos demonios de aquí y usa luego la cuerda inclinada atada a la esquina para trepar hacia la torre, pasando el siguiente muro. Tírate al suelo y tuerce a la izquierda junto al tren, en dirección al orificio de las rocas. Empuja el bloque que hay allí y sigue el pasillo, quemando todas las puertas de tela para hallar cuatro Cadeaux antes de acabar volviendo cerca del inicio del área. Regresa al área del tren y crúzala pequeña entrada de la derecha que da a la torre. Una vez dentro, encárgate del carnicero que custodia tres Cadeaux en barriles. Ve arriba, deshaciéndote de otro carnicero, y cárgate el Govi para obtener el alma oscura número 29. Vuelve afuera y entra en el tren por el pasillo corto.

Corre por los vagones del tren, evitando al demonio de la jaula y eliminando al francotirador que protege dos Cadeaux en el tercer vagón. Hay otro francotirador en el cuarto vagón, y el quinto es la sala de mando: usa la llave del ingeniero para activar el tren y vuelve en él al Manicomio. Sal del tren por la puerta de la izquierda, matando al francotirador de fuera y activando otro punto de partida. Corre por el lado opuesto del tren y recoge dos Cadeaux antes de girarte y pelar al francotirador que va a por ti por sorpresa. Ignora el teleférico que hay escaleras arriba y déjate caer al conducto de metal de la izquierda. Trepa por el conducto ardiente para cruzar la puerta del final.

Recorre el pasillo y cruza las puertas del final, tirándote al conducto de debajo. Toma los dos Cadeaux de la derecha, pero ten cuidado con las jaulas que se desplazan por el exterior de la sala: podrían tirarte a la lava. Pasa por el conducto sin caer y salta a la plataforma del final, matando al carnicero y pillándote el alma oscura 30. Usa ahora el osito de peluche para teletransportarte de vuelta al lugar de fuera del tren (Las Jaulas). En lugar de subir, ve a la derecha para cruzar una amplia puerta de corredera. Cruza una nueva puerta y baja las escaleras para dar con el alma oscura 31.

Tira de la palanca al fondo de la sala para abrir las puertas y soltar a dos demonios y un tipo con una espada dentada (Sawblade). Cárgatelos a todos y mira luego la jaula que se mueve de acá para allá al otro lado de la abertura de la izquierda. Para cruzar las puertas, deberás saltar al saliente y esperar a que pase la jaula y abra las puertas por ti. Sigue a la jaula a través de más puertas hacia la siguiente zona y mata al Sawblade. Tira de la palanca para activar la jaula elevada. Dispara a otro Sawblade y sube las escaleras. A medio camino, para y gira a la derecha, saltando a la barandilla y mirando en la dirección por donde viene la jaula a través de las puertas dobles. Cuando llegue, salta enseguida sobre ella y luego a la pila de cajas que hay justo delante para obtener el alma oscura 32. Ahora tírate de vuelta al suelo y ponte otra vez de cara a las escaleras.

Cruza la puerta abierta que queda ligeramente a la derecha y avanza por el

corredor empapado en sangre hacia la sala del final. Mata a dos francotiradores y un Sawblade, sube corriendo las escaleras de detrás del pilar y brinca por las dos jaulas colgantes para alcanzar el alma oscura 33. Vuelve ahora al tren del principio del nivel para luego tirarte al teleférico y darle a la palanca de dentro a fin de ponerlo en marcha.

NIVEL 11 LUGAR: ÁREA DE RECREO, MANICOMIO

Pasa por todas las anteriores Puertas Ataúd para ir al área donde te hiciste con la segunda parte de L'Eclipser. Corre y baja por los grandes peldaños de piedra para hallar otra puerta y un Cadeaux. Ve por el puente de tela al Área de Recreo del Manicomio.

Gira a la izquierda en el otro lado, brinca por el saliente estrecho, tira a la derecha y salta a las plataformas junto a la piscina de debajo. Cuando llegues a la plataforma más baja, zambúllete y mira a la esclusa de aire de la pared de delante: está cerrada. Nada hacia la derecha y tuerce luego a la izquierda para descubrir justo delante una abertura cerca de la superficie. Evita a los peces y pasa por ella, sal a la superficie y sigue el pasillo. Salta por los salientes, recogiendo un Cadeaux, hasta aparecer en una plataforma que queda muy por encima de la piscina por la que nadaste. Da un brinco al saliente de delante, listo para matar al carnicero y al francotirador antes de entrar en la estancia del final. Abre el armario de metal para destapar la esclusa de debajo, zambúllete otra vez y crúzala a nado.

Sigue el pasillo subacuático hacia una cámara con montones de peces y un Cadeaux. Nada más allá de las cuchillas





rotatorias del siguiente túnel, ve luego hacia abajo y pasa otras. Toma un Cadeaux de los barriles y emerge. Salte enseguida para ocuparte de tres francotiradores y baja luego por la rampa de la izquierda. Gira a la derecha y sigue bajando hasta el fondo de la sala, matando por el camino al francotirador y al Sawblade. Toma los dos Cadeaux de los barriles de la izquierda y cruza la puerta.

Cruza la puerta de la derecha, entrando en un pasillo. Dispara al francotirador y al carnicero del otro extremo y tuerce a la derecha en el cruce. Corre hacia delante, ignorando la puerta de la izquierda y yendo en cambio por la abertura de delante. Pasado otro pasillo, hallarás una puerta de metal cerrada y un panel de control. Tira de la palanca para abrir la puerta, haz saltar por los aires al carnicero y el cíclope de dentro y toma los dos Cadeaux de los barriles. Toma nota mental del carbón ardiente que hay aquí, ya que encima hay un pasillo al que deberás volver más adelante. Ahora regresa a la sala de la rampa larga.

Vuelve a correr rampa arriba hacia otra puerta a la derecha. Crúzala y pasa otra puerta que da a un puente con un francotirador. Mátalo y cruza la puerta del fondo (es un punto de partida). Tuerce a la izquierda en el cruce, pasando una puerta. Mata a los dos francotiradores y sube por la rampa de la izquierda para encontrar un grupo de puertas con un pentagrama: sigue por aquí, pasando otro conjunto de puertas, y sube las escaleras para dar con el Retractor (mira debajo de las escaleras para pillarte dos Cadeaux más). Tómalo y regresa al puente.

Tírate del puente y cárgate a los dos carniceros. Sumérgete en la piscina y agénciate dos nuevos Cadeaux. Salte y ve al pasillo de la cuchilla rotatoria: pásala y sube por la catarata de sangre. Sigue el pasillo y mata a los cíclopes guardianes de la sala. Salta a la izquierda para hacerte con el alma oscura 34 y zambúllete para conseguir un Cadeaux.

Retorna a la sala del puente y dispara al montículo grande de en medio de la piscina para revelar un pasillo. Nada por él, esquivando cuchillas y recogiendo dos Cadeaux, hasta entrar en una gran estancia con una abertura redonda ante ti. Ésta





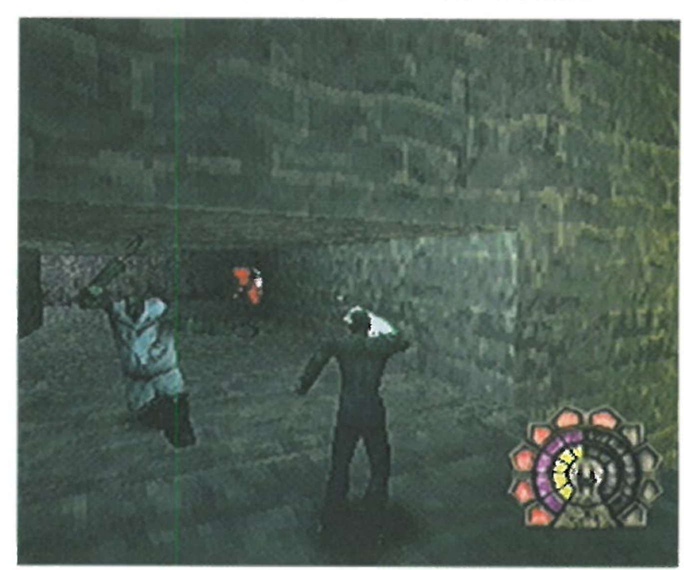
se encuentra bloqueada por otra esclusa de aire, así que salte a la derecha, matando al cíclope. Cárgate a otro en la sala de control de la izquierda y abre el armario para destapar la esclusa. Antes de cruzarla, avanza por el pasillo que hay frente a la sala de control y liquida a dos francotiradores. Métete en el pasillo al fondo de la piscina y sube por la catarata de sangre. Sigue el pasillo hacia la sala y púlete a dos cíclopes antes de tomar las almas oscuras 35 y 36. Recoge los dos Cadeaux del agua y vuelve a la esclusa de aire recién abierta.

Crúzala y sal a tierra. Toma los dos Cadeaux de los barriles y cruza la puerta. Sigue el pasillo hacia otra sala abierta. Dispara al cíclope y tira de la palanca de la izquierda para abrir la puerta. Crúzala y cárgate al cíclope que custodia un Cadeaux. De nuevo fuera, sube por la rampa de la derecha y cruza la puerta de arriba del todo: ignora el giro a mano derecha y pasa por la puerta de delante. No abras aún el armario: ve por el agua y



A medida que aumenta tu nivel de sombra, aumenta también la potencia de tu pistola de sombra. Mantén pulsado el botón de disparo para que tus tiros sean el máximo de potentes.

▼ Dispara al carnicero antes de que esté lo suficientemente cerca para hundir sus ganchos en ti.











▲ Ahora puedes abrir la Puerta del Ataúd cerca de la entrada de la sala de juegos. Éste es el camino hacia el Templo de la Profecía.

▼ Vigila a las cuatros Hermanas de Sangre que descenderán en esta enorme sala. Dispara y cárgatelas, ya que necesitarás volver aquí más tarde.

sube al pasillo de la izquierda. Síguelo más allá de las cuchillas hacia un corredor repleto de puertas. Empuja la palanca del final para abrirlas. La sala más cercana contiene un cíclope junto a una mesa de billar; la siguiente, tres Cadeaux en un depósito; la tercera, dos perros y un carnicero. La última sala contiene un parque infantil con un carnicero y un Cadeaux. Empuja el bloque cercano para hallar más Cadeaux. Despejadas estas salas, vuelve a la palanca y cruza la puerta de al lado, siguiendo la rampa para franquear otra puerta.

Toma el alma oscura 37, tira de la palanca y tuerce a la izquierda para cruzar la puerta. Sigue el pasillo hacia una sala con dos cíclopes. Mátalos y sube al depósito a por el alma oscura 38. Recoge dos Cadeaux de los barriles y vuelve adonde la palanca. Cruza la puerta de la derecha de las dos que hay al fondo. Baja por la rampa a la sala de control, fríe al cíclope y tira de la palanca para soltar a un Trueform descomunal que, por suerte, no puede llegar hasta ti... ¡de momento!

Vuelve sobre tus pasos hasta el armario de metal y ábrelo. Cruza la puerta y ve recto por el pasillo para regresar a la sala grande con una piscina y una palanca. Tira a la derecha y abre el armario para destapar la esclusa de aire. Métete por el nuevo pasillo junto a la piscina y tírate al túnel con agua. Síguelo hasta la sala: toma dos Cadeaux de los barriles antes de salirte al final.

Trepa por encima de la pared y balea a los perros antes de cruzar la puerta de la izquierda. Sigue el túnel tras cruzar otra puerta y ve luego a la puerta de la parte superior de la rampa derecha. Tira de la palanca para abrir la puerta, cárgate tres perros y recoge el alma oscura 39. Vuelve rampa abajo y pasa por la puerta de la derecha para entrar en una gran sala. Súbete al depósito a por el alma oscura 40. Déjate caer e inserta el Acumulador en uno de los pequeños armarios a fin de reunir un poco de munición para el Violator; sin embargo, aún no puedes conseguir dicha arma, ya que necesitas tres Acumuladores más.

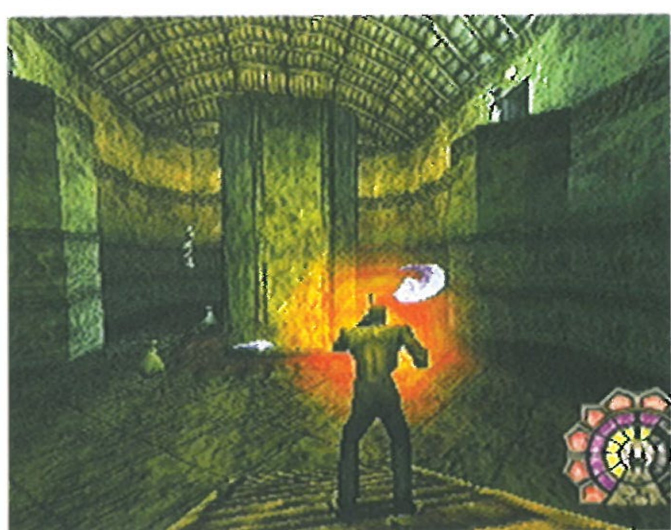
Teletranspórtate de regreso a la Cámara de la Profecía. Corre a través de la primera Puerta Ataúd y por el puente de tela hacia la Tierra Baldía, para cruzar luego el nivel hasta el lugar donde recogiste el Asson. Sigue el camino desde esta cámara hasta la Puerta Ataúd. Ábrela y corre por dentro para recoger la Enseña (Enseigne), un escudo muy útil. Vuelve por la puerta y déjate caer antes de dirigirte de nuevo por el puente de tela a la Cámara de la Profecía.

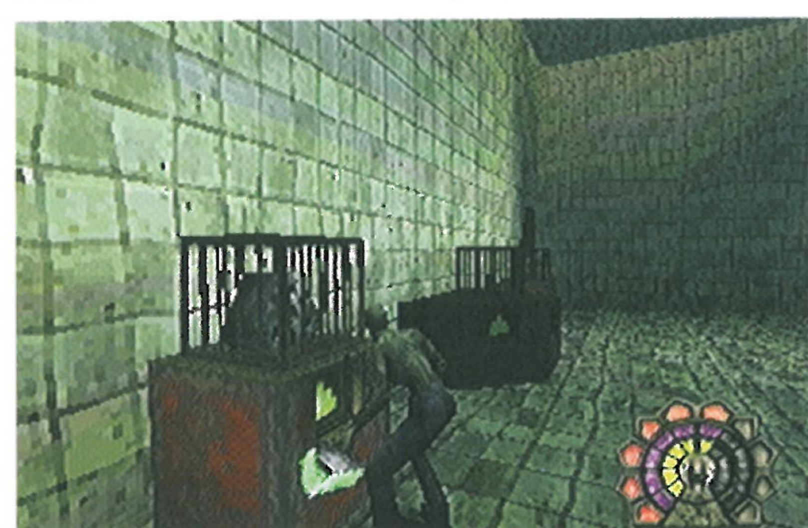
NIVEL 12
LUGAR: TEMPLO DE LA PROFECÍA

Tírate del puente y pasa por todas las Puertas Ataúd abiertas hasta el momento, hasta llegar a la puerta que hay junto al puente de tela que lleva al Área de Recreo. Ábrela, entra corriendo y sigue el pasillo hasta la estancia ardiente con plataformas de madera. Hay tres Puertas Ataúd sobre ti, pero aún no posees suficiente nivel de sombra para abrirlas: corre, pues, a la izquierda y cruza el puente de tela de allí para llegar al camino que conduce al Templo de la Profecía.

Avanza desviándote ligeramente la derecha de la Puerta Ataúd, yendo por otro pasillo para llegar a la entrada al templo. Corre escaleras abajo para entrar. Evita las cabezas escupe-fuego y cruza la puerta iris. Cuando llegues a la sala grande, estáte atento a las cuatro Hermanas de Sangre que descienden: usa la Enseña para desviar sus disparos. Corre a través de la siguiente puerta y por el pasillo con escupidores de fuego. En la siguiente sala grande, dirígete al lado de la izquierda de la estatua. Pulsa el interruptor, mata a dos hermanas y sube por la catarata de sangre de delante de la estatua. Salta a la izquierda para agenciarte el alma oscura 41, vuelve luego a la entrada y métete por la entrada a mano izquierda.

Sube por las escaleras y cruza la puerta de arriba del todo, dejándote caer a la angosta pasarela de madera. Pasa con









cuidado por el entramado de pasarelas mientras esquivas las bolas de fuego, y sal por la puerta del final. Sigue el pasillo que hay tras la siguiente puerta para entrar en una gran sala con carbón ardiente. Da un brinco y agárrate a la viga, dejando que te lleve a la pequeña plataforma de la izquierda. Suéltate y acércate de un salto a la puerta, yendo por el pasillo a otra sala repleta de carbón.

Salta sobre los huecos y por las plataformas, esquivando cuchillas y bolas de fuego, para cruzar otra puerta. Sigue el pasillo hasta otra sala con estatua. Tírate y toca el interruptor cercano. Mata a las dos hermanas y cruza la cuerda para hacerte con el alma oscura 42. Déjate caer de nuevo, finiquita a otras dos hermanas y apodérate de los dos Cadeaux de los frascos. Usa el osito de peluche para regresar al principio (Templo de la Profecía).

Ve hasta la sala de las cuatro hermanas. Mátalas y sube por la catarata de sangre del centro a por un Cadeaux. Gira a la derecha y da un salto para meterte en el pasillo. Síguelo hasta una sala con montones de cabezas escupe-fuego. Tírate al suelo de debajo, pulsa dos veces el interruptor de la torre central y ve rampa arriba. Usa la viga de madera que moviste para encaramarte al siguiente interruptor. Púlsalo para que caiga la estatua de enfrente. Tírate al suelo, cárgate a las hermanas y dale dos veces más al interruptor que hay allí. Sube y recorre la viga hacia el nuevo pasillo a por el alma oscura 43.

Vuelve a dejarte caer y pulsa tres veces el interruptor para mover la viga que hay ante la puerta del fondo de la sala. Súbete a ella y cruza la puerta. Cruza la siguiente y elude las bolas de fuego para pasar otra puerta más. En una sala grande, tira a la izquierda y salta para asirte al saliente. Trepa por la derecha hacia la siguiente plataforma y liquida a la hermana. Salta al saliente del fondo, ve a la derecha y salta a la plataforma a por el alma oscura 44. Tírate para disparar a tres hermanas y ve luego por el pasillo a mano derecha que queda delante de por donde entraste, empujando a un lado el bloque ardiente y corriendo para dejar atrás a los escupe-fuego.

Cuando llegues a la siguiente estancia, ignora al Govi de la izquierda. Corre a la puerta de enfrente y sigue el pasillo corto hasta una sala con dos interruptores más. Púlsalos para hacer bajar las estatuas y luego sube por la rampa larga y recorre la sala hasta llegar a lo alto en pos del alma oscura 45. Suprime a cuatro hermanas y cruza la puerta que hay a la derecha de por donde entraste. Cruza unas plataformas pequeñas hacia el fondo y cruza luego la puerta que da al laberinto de pasillos.

Ábrete camino por el laberinto, quemando con la Antorcha cuatro entradas marcadas con llamas y recogiendo Cadeaux mientras vas mandando hermanas al otro barrio. Cuando encuentres un boquete en la pared (hacia la derecha), sala a través de él y ve siguiendo las paredes para llegar a una entrada elevada. Sigue el pasillo, atravesando más puertas, hacia la siguiente gran sala.

Entra en la cabaña de la derecha y cruza la siguiente puerta. Salta por encima de las brasas hacia la siguiente cabaña. Una vez aquí, en la estancia del tatuaje, entra en la construcción de delante a recoger tu segundo grupo de tatuajes, el Gad Marcher. Éste te posibilita caminar sobre las brasas que antes eran letales, pero no te permite nadar por la lava. Después de que caigas sobre brasas, dirígete por la izquierda a la entrada, recogiendo Cadeaux metidos en frascos antes de cruzarla. Dale al interruptor que hay por la parte izquierda del pilar para que descienda el alma oscura 46. Corre ahora de vuelta a la estancia del tatuaje y dirígete a una puerta del fondo, recogiendo los Cadeaux antes de cruzarla. Ve a la sala y súbete a la jaula del fondo a por el alma oscura 47.

De nuevo en la estancia del tatuaje, tira a la izquierda para salir por donde entraste la primera vez. Pasa por la cabaña, sobre las brasas y por otra cabaña. Sube por la catarata de sangre de enfrente a por el alma oscura 48. Déjate caer, mata a las hermanas y cruza la puerta de la derecha. Al otro lado del pasadizo hay una larga sala con un martillo que se balancea. Liquida a las cuatro hermanas y sube por los salientes estrechos de las pendientes en dirección al altar brillante de arriba del todo: usa el Báculo (Baton) para teletransportarte a un área que hay justo sobre la entrada al templo. Date la vuelta para hallar el alma oscura a la derecha. Gírate, ve a la derecha y empuja el bloque gris para formar una escalera improvisada hacia el altar: ¡ya puedes acceder al centro del templo siempre que quieras!

Sube de nuevo al altar y teletranspórtate otra vez al centro del templo. Déjate caer una vez más, cruza corriendo la puerta del fondo de la sala y cruza luego otra para entrar en una gran sala de estatuas. Trepa por los lados y pulsa dos interruptores, matando a las hermanas, para revelar el alma oscura número 50 en el pecho de la estatua.

Tras hacerte con ella, pasa por la entrada de la derecha. Ve por el pasillo y por la sala de los martillos y la cuchillas. En la siguiente sala, salta por medio de lo alto de la jaula a la puerta de enfrente. Atraviesa la siguiente sala y luego el pasillo hacia una gran sala donde hay Govi sobre una cuesta a la derecha. Ve a la izquierda por el saliente para hallar una barra: salta y agárrate a ella, tirándola hacia abajo para hacer subir unos escalones que llevan hacia el Govi. Tírate y súbelos corriendo enseguida para echarle el guante al alma oscura 51.

Cruza la puerta de la derecha y atraviesa otra sala con brasas ardientes. Sube por la rampa de la izquierda y salta a lo alto. Da un brinco hacia la derecha y tírate a la izquierda para trepar por la grieta. Salta por medio de las plataformas a la puerta de salida. Crúzala para entrar en una sala con carbón ardiente. Sube por las rampas que hay al fondo a la izquierda y ve más allá de los escupe-fuego para encontrar una pequeña barra: agárrate a ella y cuélgate para hacer subir la jaula. Aguarda a que haya subido al máximo, suéltate y corre rampas arriba y hacia la jaula, saltando las partes de tela del saliente.

Toma el alma oscura 52, déjate caer y cruza la puerta inferior. Tras el pasillo volverás a la estancia del tatuaje. Recoge dos Cadeaux junto al foso de lava. El templo está despejado por ahora: ¡es momento de desandar tus pasos en busca de objetos útiles!

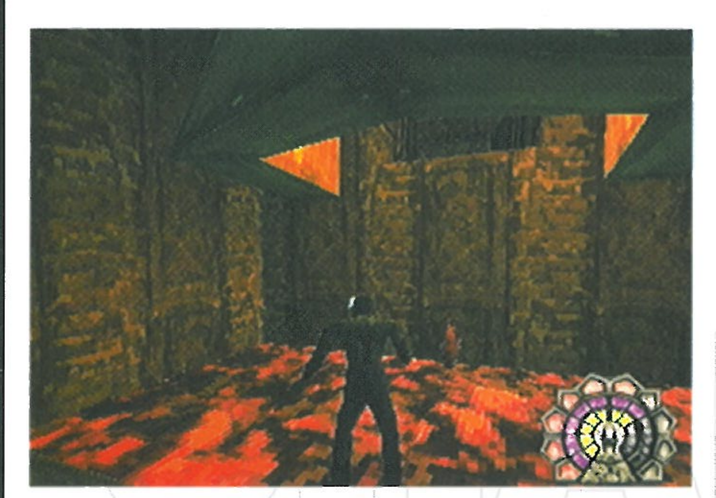
EL GUSTAZO DE LA BAQUETA

La baqueta del Macillo (Marteau) es un objeto opcional. No hace falta para completar el juego, pero puedes usarlo para golpear los tambores desperdigados por los niveles para abrir las puertas cercanas y conseguir golosinas a porrillo.

Una vez que tengas siete segmentos del nivel de la sombra, teletranspórtate al Templo de la Profecía. Gírate y ve por el pasillo a esa Puerta Ataúd que antes no podías abrir. Ábrela a lo bruto para encontrar el macillo. Pruébalo en los tres tambores que hay cerca para quitar los tablones que obstruyen el camino de delante.







▲ Con el Gad Marcher, ahora puedes andar por encima de estas brasas ardientes para escalar hacia un nuevo pasaje.



▲ Otro Govi tiroteado, dejando a la vista otra Alma Oscura que recoger.

NIVEL 13
LUGAR: VARIOS

Teletranspórtate al Área de Recreo. Date la vuelta y sal por la puerta, luego sal de nuevo a la sala de la rampa grande. Mata a los francotiradores y baja por la rampa para cruzar la puerta de abajo del todo. Cruza la puerta de la derecha y recorre el pasillo (ojo con el carnicero y el francotirador). Gira a la derecha en el cruce y cruza la puerta del final. Tras pasar la siguiente puerta, cruza la puerta de corredera de la derecha y cárgate al carnicero y al cíclope.

Ya puedes subir por encima de las brasas a por el Cadeaux y encaramarte luego al pasillo. Tira a la izquierda en el cruce, dejándote caer a la sala a por el alma oscura 53. Tira de la palanca para abrir la puerta cercana antes de volver al túnel. Ve recto más allá del cruce y tírate a la sala que hay al final del pasillo... ¡para darte de bruces con el Trueform que soltaste antes! Es muy grande, pero no muy duro: no dejes de disparar y ve esquivando sus tiros para abatirlo en un plis plas. Cuando la diñe, dejará tras de sí el alma oscura 54.



► Cuando luches contra un Trueform, busca enseguida refugio para evitar su fuego. Cuando muera, dejará otra Alma Oscura para recoger.

Teletranspórtate al Templo de la Vida y déjate caer a las brasas junto al altar. Pasa bajo dos arcadas y ve a la derecha para hallar una plataforma flotante. Salta a la abertura que hay al lado y avanza por el pasillo, más allá de los escupe-fuego, hacia más brasas. Tira a la izquierda pasando por la arcada para hallar el alma oscura 55. Vuelve a través de la arcada para conseguir el alma oscura 56.

Vuelve más allá de los escupe-fuego a la plataforma flotante y tuerce por la izquierda para entrar en el túnel angosto. Recoge los Cadeaux cuando se ensanche y sigue el pasillo (recogiendo otro Cadeaux en un frasco) hasta la Puerta Ataúd donde te hiciste con la Enseña. Teletranspórtate al Templo del Fuego.

Cruza la puerta iris y tírate a las brasas para tomar dos Cadeaux. Sube de vuelta y deja atrás los obstáculos en dirección a la segunda sala. Salta la lava y entra en la tercera sala. Déjate caer sobre las brasas y tuerce en el primer giro a la izquierda, siguiendo el pasillo más allá de los escupe-fuego hacia una sala con una torre de madera en medio. Corre rampa arriba hacia el primer nivel, esquiva la cuchilla y salta al hueco de la pared para pulsar el interruptor. Éste abre una puerta muy por encima, pero también libera a cuatro hermanas por debajo. Vuelve enseguida de un salto a la rampa y sube corriendo dos niveles más, dando un salto y agarrándote a la pared para auparte al hueco que hay allí (asegúrate de tener las manos libres o caerás). Aparte a empujones el bloque ardiente, corre por el pasillo y toma el alma oscura 57 del final.

Déjate caer y corre hacia la derecha, recogiendo dos objetos de los salientes que hay a cada lado. Al fondo de la estancia, pasa por la abertura a mano izquierda y sigue el pasillo hasta otra sala con una rampa. Toma el Cadeaux de la sala de abajo del todo y corre luego rampa arriba. Recoge los Cadeaux de los frascos y cárgate a las hermanas. Sigue hasta arriba para meterte por el pasillo amarillo. Síguelo para llegar al alma oscura 58. Ahora teletranspórtate de vuelta a la Cámara de la Profecía.

NIVEL 15
LUGAR: CÁRCEL DEL CONDADO DE GARDELLE, TEXAS

Corre bajo la arcada de lanzas entrecruzadas y sube las escaleras para llegar al cadáver que hay en lo alto. Pulsa ○ y te teletransportarás a través de él a la Cárcel de Gardelle, donde te espera Milton Pike. Usa los pilares como escudo contra su enorme ametralladora y abátelo (puedes usar tu pistola de sombra) para dejar al descubierto el alma oscura 66. Repón tu salud y tu munición y regresa luego al punto de teletransporte para volver a la catedral.

Baja de nuevo las escaleras y vuelve a la sala principal. Esta vez ve por la arcada del relámpago para llegar a otro cadáver en lo alto de las escaleras. Teletranspórtate para librar una batalla con Marco Roberto Cruz. Éste posee una metralleta de aquí te espero, así que cúbrete detrás de las pilas de cajas mientras le endosas con tu pistola de sombra disparos cargados al máximo. Cuando ya no esté, toma el alma oscura





NIVEL 14
LUGAR: BAYOU PARADÍS, LOUSIANA

Pasa corriendo por todas las Puertas Ataúd hasta llegar a una estancia con brasas, dos Puertas y un puente de tela que lleva al Templo del Fuego. Tírate al carbón ardiente y toma tres Cadeaux. Sal y abre la Puerta Ataúd cerrada. Corre por el túnel y salta a la plataforma de madera del final, cruzando hasta la sala que tiene tres Puertas cerradas. Déjate caer y cruza por las brasas para meterte en el túnel del fondo. Síguelo, disparando a los demonios, hasta otra Puerta. Crúzala para hacerte con la Hoja (La Lame), la tercera y última parte de L'Eclipser. Tras haber reunido las tres partes, usa el osito de peluche para visitar a Nettie en la iglesia de Bayou paradís.

Cuando se complete el ritual, se acabó el mundo de los vivos: ¡ya está aquí el mundo de los muertos! Recoge las almas 59 y 60 junto al altar, sal corriendo al exterior y tira por la izquierda hacia un altar. Usa el Báculo para teletransportarte al cobertizo cerrado que se encuentra hacia la mitad del nivel. Toma el alma oscura 61 y dos Cadeaux. Teletranspórtate de vuelta, ve a la parte posterior de los jardines de la iglesia para entrar de nuevo en la cripta. Tírate por el agujero y al agua, dirígete luego a tierra firme y déjate caer a la siguiente laguna. En vez de seguir el pasillo subacuático a la derecha, tira hacia delante y nada un rato hacia una nueva área (aquí ya no te puedes ahogar). Sigue el pasillo, cruza la cuerda y entra en los dos cobertizos para hacer tuyos el alma oscura 62 y un Cadeaux.

Tírate del precipicio junto a la cuerda y sigue el camino hacia la derecha hasta acabar de vuelta bajo el puente roto. Avanza para tomar el alma oscura 63 y sigue adelante, subiendo la rampa y cruzando el puente, hacia el barco naufragado. Entra en él y sigue el camino que sube al saliente elevado con el alma oscura 64. Teletranspórtate de vuelta a la iglesia. Sal y entra otra vez en la cripta para tirarte al agua. Avanza hacia la laguna y enfila ve luego el túnel subacuático de la derecha para llegar al gran lago donde hallaste la escopeta. Entra en el cobertizo del fondo a por el alma oscura 65. Teletranspórtate ahora a la Catedral del Sufrimiento.








CONSEJO

Recoge la energía que dejan tras de sí los demonios muertos. Cárgate además los tarros para hallar energía, cráneos de fuego y Cadeaux.



CONSEJO

Cuando los demonios con espada y los carniceros se lancen sobre ti, corre a cualquier lado mientras disparas para que te pasen de largo, y sigue disparando.

67 y dispara a los barriles para obtener golosinas y un Cadeaux. Sube por la rampa hacia la sala para hacerte con el 0.9 SMG. Vuelve a la catedral y cruza las puertas dobles del final con la señal de un lagarto.

Corre a través de las arcadas y sube las escaleras hasta arriba del todo para hallar u cadáver inactivo. Usa el Retractor que hallaste en el Área de Recreo para activarlo y teletranspórtate hacia el siguiente miembro de Los Cinco, el Dr. Victor Karl Batrachian. Cruza la abertura de delante y gira a la derecha, siguiendo el pasillo; ¡ten cuidado con los cadáveres que cobran vida! En la gran sala del final, mata a cuatro cadáveres y toma los Cadeaux de los barriles. Cruza la puerta abierta que hay en medio de la pared de la izquierda para conseguir otro. Cruza otra puerta abierta y dirígete al patio principal de la prisión: síguelo y recoge la llave-tarjeta de la sala del final. Úsala en el panel para que la luz se vuelva verde.



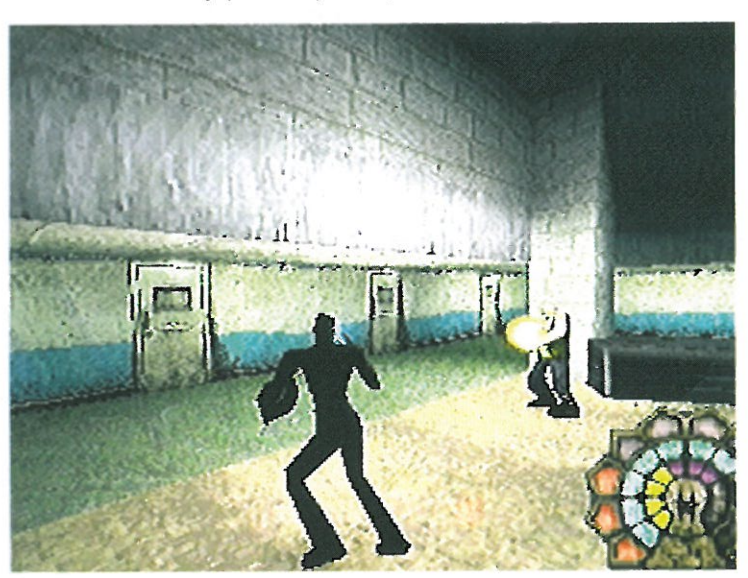


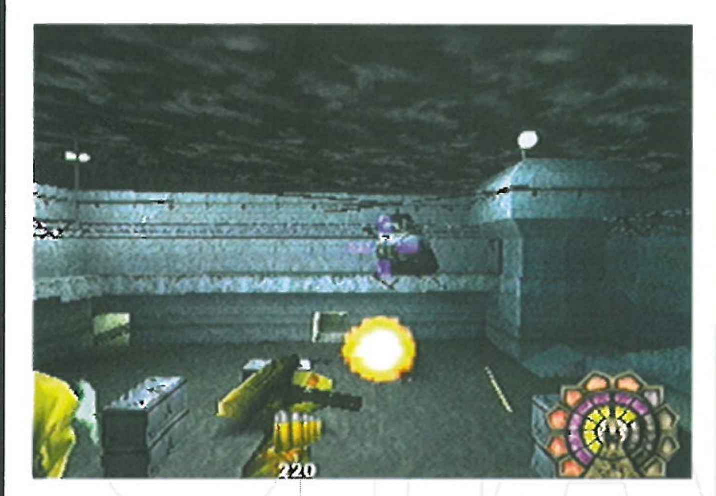
Vuelve sobre tus pasos hacia la gran sala descubierta, disparando a más cadáveres antes de pasar por la amplia abertura del lado de enfrente a fin de llegar a otro patio. Por aquí revolotea un helicóptero. Esquiva sus disparos usando cajas para cubrirte y sube por la rampa de la izquierda, llegando al nivel superior y encarándote al helicóptero. Corre hacia los lados esquivando sus balas mientras lo bajas del aire con tu SMG. Hecho esto, es momento de ir a por Batarachian: vuelve por la pasarela y por el boquete de la pared de delante.

Baja las escaleras y tuerce a la derecha. Usa la tarjeta-llave en el panel del final y gira a la derecha, corriendo todo recto por el patio de la prisión hacia otro orificio. Sigue el pasillo y tuerce en el primer giro a la derecha. Tira por la izquierda en el cruce para hallar cuatro Cadeaux en las duchas. Vuelve y ve recto por el cruce, cargándote a los cadáveres. Toma dos Cadeaux más y sube arriba. Baja por la rampa a un patio

▼ Cuando el Mundo de los Vivos se una al de los Muertos, podrás utilizar tu Pistola de la Sombra para derrotar a Milton Pike.







▲ Utiliza tu ametralladora para acribillar al helicóptero, deslizándote por la plataforma para evitar su fuego.

de la prisión. Toma el Cadeaux de los barriles y entra en la sala del fondo para encontrar otro panel. Usa en él la llave-tarjeta y luego vuelve subiendo por la rampa y bajando las escaleras al cruce. Dirígete a la izquierda y tuerce a la derecha en el siguiente cruce, siguiendo el pasillo que lleva al patio donde te enfrentaste a Cruz.

Corre para subir la rampa y bajar las escaleras, y ve por el pasillo más allá de las puertas cerradas hasta la sala del final. Usa la tarjeta-llave para abrirlas ambas, luego vuelve y desvíate en el primer giro a la derecha. Toma el Cadeaux del rincón y salta por el mostrador hacia las cocinas. Dispara a los cadáveres y sigue el camino hacia una sala pequeña. Toma otro Cadeaux y salta mediante el frigorífico. Sigue el pasillo hacia otra sala pequeña. Recoge dos Cadeaux que hay a la derecha y dirígete por la izquierda al patio de la prisión. Déjate caer, derriba a los cadáveres y entra en la sala de la izquierda para usar la llave-tarjeta en el panel. De nuevo en el patio, dirígete al pasillo del fondo y gira a la derecha en el cruce. Sube la cuesta hacia el patio de Cruz y corre de vuelta al patio donde abatiste el helicóptero.

Corre a través de la abertura de delante y sigue el pasillo, torciendo a la derecha al final. Baja por aquí para ver dónde eliminaste a Milton Pike: atraviesa la sala y enfila el pasillo a mano izquierda, más allá de donde recogiste el MP-909 para encontrar un hueco de ascensor. Déjate caer, cárgate a los cadáveres y sigue el largo pasillo hacia el ala (amarilla) de la prisión donde se encuentran los locos; ignora el desvío a mano derecha que se adentra en el pasillo verde y sigue adelante, usando la llave-tarjeta en el panel del final. Desanda tus pasos y enfila el pasillo que habías ignorado, entrando a toda velocidad en la morgue de la izquierda a recoger una escopeta más potente. Sal y dispara a los barriles para obtener un Cadeaux. Sigue hacia la izquierda y toma un Cadeaux a la derecha de las escaleras antes de subir por ellas. En el cruce, desvíate a la derecha para entrar de nuevo en el ala psiquiátrica de color amarillo.

Fulmina a los cadáveres y registra todas las celdas acolchadas en busca de Cadeaux. Luego baja las escaleras hacia el área inferior y recoge dos Cadeaux más de las celdas. Vuelve arriba y regresa al corredor verde. Ve recto en el cruce y llégate a la capilla de moqueta roja. Toma el Acumulador del altar y mira la sala a mano izquierda que hay fuera: usa la llave-tarjeta del panel de dentro. Regresa al cruce, luego a la derecha y vuelve al piso de abajo. Cruza la puerta recién abierta del rincón para entrar en el ala de máxima seguridad donde está encerrado Batrachian. Considerando que es el líder de Los Cinco, no es desde luego la persona más difícil de vencer. Limítate a dar vueltas en torno a él mientras le descerrajas disparos cargados al máximo con la pistola de sombra hasta que acabe por morder el polvo. Entonces te agenciarás su Prisma y el alma oscura 68.

Abre a tiros los barriles de las dos salitas en busca de golosinas y sigue luego el pasillo que hay allí para encontrar la primera Puerta Alma. Pon el Prisma en el pedestal y crúzala. Recoge dos Cadeaux de los rincones oscuros y ve a la luz para irte al Bloque del Motor.

► Ahora que el Bayou Paradis está en el Mundo de los Muertos, puedes disparar a los Govis para recoger las Almas Oscuras.

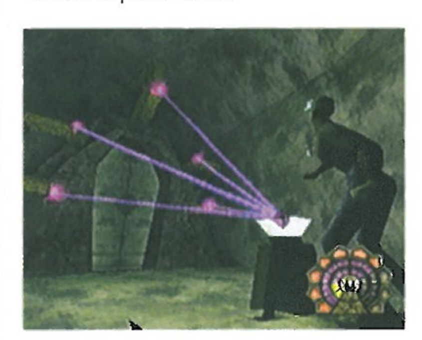




No abras los botiquines, barriles o frascos de energía a menos que necesites un poco de inmediato, o de lo contrario se desvanecerá enseguida y la habrás malgastado.



Recuerda, en los lugares del mundo de los muertos, Shadow Man puede caer desde cualquier altura sin resultar herido. También puede bucear sin ahogarse nunca.



NIVEL 16
LUGAR: BLOQUE DEL MOTOR, MANICOMIO

Mata a los cíclopes guardianes y francotiradores antes de entrar en las salas a ambos lados y abrir el armario que hay en cada una al objeto de abrir las puertas principales. Recorre el pasillo que hay más allá y sube por la rampa, matando al francotirador. Sigue el pasillo y cruza la puerta del final. Cárgate al cíclope de la sala de control y tira de la palanca para liberar a dos Trueforms en la estancia de debajo. Pela al cíclope que tienes detrás y elimina a los Trueforms para recoger las almas oscuras 69 y 70. Abre el armario del rincón del fondo para despejar la salida. Sube a la jaula del primer Trueform y ve saltando por las cajas para llegar al saliente estrecho. Avanza con cuidado por él para llegar a un nuevo boquete.

Sigue el pasillo del otro lado y da un salto para asirte al conducto del final. Ve corriendo a la izquierda (esquivando las cuchillas) y liquida al cíclope antes de abrir el armario y despejar así el pasillo cercano. Salta a su interior y síguelo, luego sube corriendo por la rampa de la derecha hacia la trampa con resorte y ¡suelta al Trueform de detrás tuyo! Conviértelo en menudillos para obtener el alma oscura 71, luego sube de nuevo la rampa y tira de la palanca para hacer venir otra jaula vacía a la sala. Sube por la siguiente rampa y abre el armario para desbloquear la puerta cerrada. Mata a los dos Sawblade de dentro, vuelve a la jaula vacía y entra en ella para que te transporten a la siguiente estancia.

Sal de la jaula y ve a su parte trasera para hallar una puerta por la que colarte. Sigue el camino por las cajas hacia la sala de torturas; mata tres cíclopes y toma las almas 72 y 73. Regresa a la sala de la jaula y sube por la rampa de enfrente. Tira de la palanca de la derecha para abrir las jaulas de debajo y soltar así a un Trueform: déjate caer y dale el pasaporte para cobrarte el alma oscura 74, antes de volver arriba y encargarte de los dos cíclopes de una sala de control en una jaula pequeña. Tira de la palanca que hay ahí y abre el armario de fuera para franquear el pasillo cercano.

Sigue el pasillo hacia otra sala de control en la que debes matar a dos cíclopes. Cruza la siguiente puerta de enfrente para hallar la cuarta sala de pistones. Esta vez no ocurre nada por moverlos todos hasta arriba del todo: necesitas la combinación correcta. Teletranspórtate pues a la Catedral del Sufrimiento.



NIVEL 17
LUGAR: CATEDRAL DEL SUFRIMIENTO, MANICOMIO

Gírate y sal de la catedral. Dispara a los francotiradores y pasa por la entrada de la derecha. Bajas las escaleras hacia la sala repleta de brasas del fondo. Tírate al carbón ardiente y tuerce a la izquierda, recorriendo el pasillo que va a la larga sala del final. Recoge cuatro Cadeaux, evitando las cuchillas rotatorias, y cruza la arcada de la derecha para enfilar el largo corredor. Síguelo, sal de las brasas para subir al saliente y pasa corriendo todas las cuchillas rotatorias antes de subir a saltos las escaleras del final. Date la vuelta y corre por la parte superior del conducto mientras esquivas las cuchillas. Toma todos los Cadeaux en tu camino hacia el saliente del fondo, donde te aguarda un carnicero.

Tuerce a la derecha y corre escaleras arriba, cruzando la primera entrada para hallar dos Cadeaux y el alma oscura 75. Sal y continúa subiendo las escaleras hacia la gran sala de control. Suprime al francotirador y a los carniceros y corre luego por el saliente para tomar dos Cadeaux. Teletranspórtate ahora a Las Jaulas.

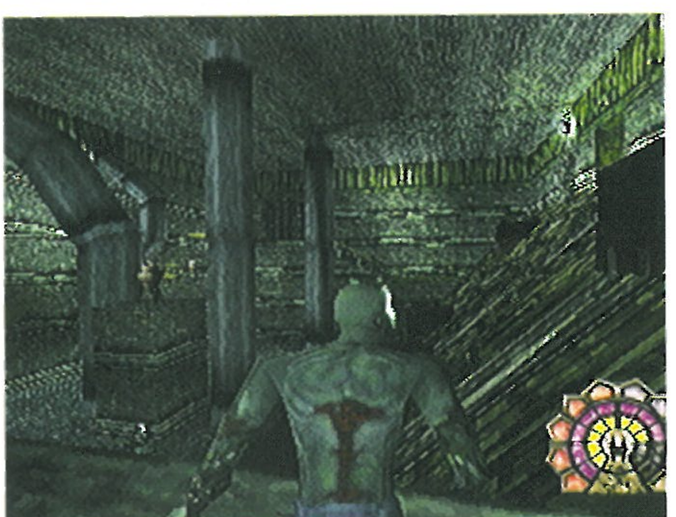
Tírate a las brasas de delante. Gira a la izquierda a por dos Cadeaux, sal de un salto y sigue las escaleras hasta arriba. Ignora la puerta y dirígete a la abertura de la izquierda, matando a los dos francotiradores de debajo desde el balcón. Da un brinco hacia las plataformas móviles y crúzalas hasta el otro lado, tomándote tiempo para recoger los Cadeaux que hay en lo alto de cada una. En el otro extremo, mata a un nuevo francotirador, encamínate a una salita de la derecha y dale al interruptor: la jaula de fuera empezará a moverse. Sal y salta por la derecha al saliente del Govi a por el alma oscura 76. Cuando la jaula no esté en medio, salta de vuelta al balcón. Cuando la jaula se vaya, agarra la cuerda y sube para dejarte caer sobre el Govi a por el alma oscura 77.

Sube de nuevo por las escaleras y cruza las plataformas móviles, parando en la tercera para meterte por el pasadizo de arriba del todo. Al final, salta para asirte a la cuerda y trepa a la derecha para tirarte sobre la caja y conseguir dos Cadeaux. Continúa siguiendo la cuerda



▼ Salta a través de las plataformas móviles de la pendiente para alcanzar el otro lado.





para hacerte con el alma oscura 78, gira entonces a la izquierda y salta al conducto de metal antes de dar un brinco hacia el saliente verde. Gira a la izquierda para ver una jaula: es posible saltar hacia delante y agarrarte al borde, trepando al interior a por el alma oscura 79. Ahora déjate caer, cargándote a tres Sawblades, y vuelve arriba por medio de la caja inferior y el saliente del principio. Crúzalo hacia la primera caja, luego tírate y gira a la izquierda para correr y saltar hacia la caja en busca de otro Cadeaux. Vuelve adonde estaba la cuerda y trepa y salta por medio del conducto para regresar al saliente verde. Recorre el pasillo y cruza la puerta. Toma dos Cadeaux de los barriles y salta al interior de la jaula a por el alma oscura 80. Teletranspórtate ahora a la Puerta del Manicomio.

Tírate a la derecha, cruzando las brasas hacia el saliente del fondo en pos de dos Cadeaux y el alma oscura 81. Ve siguiendo la rampa hasta el cruce, pelando a los dos carniceros. Tira a la izquierda para hallar dos Cadeaux más y el alma oscura 82. Tira hacia atrás y por el cruce, y baja por la pendiente a la sala de control, matando al carnicero y al francotirador de detrás. Cruza la arcada de la izquierda para entrar en otra sala. Ignora la abertura a mano derecha y tira hacia delante por la de la izquierda, siguiendo el pasillo hacia el saliente que mira a la primera sala del Manicomio. Liquida al francotirador y toma dos Cadeaux y el alma oscura 83. Vuelve sobre tus pasos y cruza la abertura que acababas de ignorar, cruzando las vigas de madera y pasando del Govi de la izquierda. Sigue la ancha pasarela de madera hacia la siguiente sala, yendo por la izquierda al interior de la sala de control: mata a los dos carniceros, toma dos Cadeaux y abre el armario. Retrocede hacia la sala anterior y por la pasarela de madera, y salta hacia el Govi que habías ignorado para tomar el alma oscura 84. Hecho esto, teletranspórtate de regreso a la Cámara de la Profecía.

NIVEL 18
LUGAR: CONDUCTOS DE LAVA, MANICOMIO

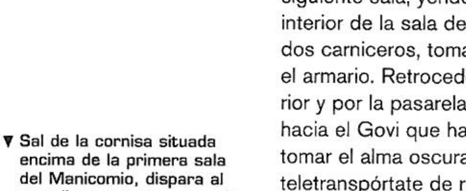
Pasa corriendo por las dos primeras Puertas Ataúd y déjate caer para llegar a la tercera, pero no la cruces. En vez de eso, acércate al altar que hay ante ti y usa el Báculo para teletransportarte a la estancia repleta de brasas que queda cerca de donde recogiste la Hoja. Sube por las plataformas de madera, recogiendo Cadeaux, para hallar las tres Puertas que viste antes. Abre al de los siete segmentos y sigue el pasillo hasta el puente de tela. Toma el Cadeaux y las golosinas de los frascos antes de cruzar el puente hacia los Conductos de Lava del Manicomio.

Avanza corriendo por entre las arcadas gigantes, matando al francotirador y al Sawblade. Sube los peldaños de piedra hasta arriba y da un salto hacia el puente. Corre por las brasas de la izquierda, matando a dos francotiradores. Salte de un brinco al final y sube las escaleras de la izquierda. Saldrás a una gran sala cubierta de carbón ardiente: corre por la izquierda al pasillo, cargate al francotirador y abre el armario de metal. Con esto se abrirán las dos puertas pequeñas que hay justo a la derecha detrás de ti. La de la derecha contiene dos Cadeaux. La otra lleva a un largo pasillo inclinado. Síguelo para dejarte caer a una larga sala de control. Corre directo al fondo a por el alma oscura 85 y tira de la palanca para destrabar la puerta. Sal y baja corriendo por la rampa del fondo a la izquierda para neutralizar a dos carniceros y un francotirador. Vuelve rampa arriba y ve por las escaleras de la izquierda.



En lo alto de las escaleras encontrarás una palanca que debes accionar: así activarás el bullicioso mecanismo que hay en el foso de lava de mas allá. Sube corriendo por el siguiente tramo de escaleras para dar con él y activar un punto de partida. Ignora todo esto por ahora y regresa al armario de metal que abriste. Tira a la derecha y sigue el pasillo hacia la sala de control que alberga el alma oscura 86. Tira de la palanca y cruza la puerta para volver a la sala donde mataste al francotirador y los carniceros. Regresa a la principal sala de brasas y sigue el pasillo del fondo para salir a la sala de control. Luego ve arriba para hallar al cíclope y el alma oscura 87. Tira la palanca de aquí para abrir la puerta y crúzala, cargándote a tres Sawblades. Sube las escaleras y salta la barrera hacia el saliente de los barriles en busca de dos Cadeaux. Sube de nuevo las escaleras y tira a la izquierda, pelando al cíclope de la sala de control. Da un brinco hacia la corta sección de puente (encima de la sala de las brasas) en pos de dos Cadeaux y salta luego de regreso. Vuelve a lo alto de las escaleras y a la puerta. Crúzala y atraviesa también una sala de control para volver al foso de lava.

Espera a que la plataforma rotatoria gire en tu dirección y corre a montarte ahí. Desplázate con ella y salta al siguiente saliente para recoger el alma oscura 88 y un Cadeaux. Salta de vuelta a la plataforma rotatoria y muévete con ella para bajarte de un salto al siguiente saliente. Liquida dos cíclopes y consigue dos Cadeaux más de los barriles, antes de bajar por las escaleras



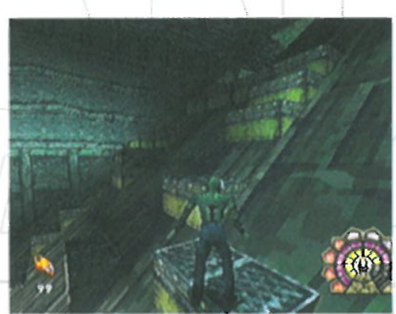
▼ Sal de la cornisa situada encima de la primera sala del Manicomio, dispara al guardia, y entonces coge la primera Alma Oscura.











de la derecha. Sigue el pasillo y entra en la sala llena de cajas, pela a los dos Sawblades de aquí y salta a las cajas de encima, recogiendo el alma oscura 89. Tírate otra vez y ve por las escaleras del rincón hasta el nivel superior. Corre todo recto a través de la estancia de la pendiente en dirección a la sala de más allá para matar a tres Sawblades más. Hazte con los Cadeaux y salta a las cajas a por más y a por el alma oscura 90. Vuelve a la estancia de la pendiente y trepa por los salientes estrechos, recogiendo Cadeaux por el camino, antes de enfilar el pasillo de la parte superior y esquivar las cuchillas. Deténte en el peldaño del final y retrocede, cruzando el largo tubo largo y ludiendo de nuevo las cuchillas para conseguir más Cadeaux. Tira a la izquierda por el saliente, déjate caer al conducto a por un Cadeaux y ve de nuevo al saliente. Recórrelo y métete en el pasillo de la izquierda, siguiéndolo hasta caer de nuevo a la sala del foso de lava. Ahora teletranspórtate de vuelta a la Cámara de la Profecía y regresa a la Puerta Ataúd que te condujo a los Conductos de Lava.

NIVEL 19
LUGAR: TEMPLO DE LA SANGRE

Sube otra vez a lo alto de las plataformas de madera y abre la Puerta Ataúd de siete segmentos. Pasa por el túnel y recoge un Cadeaux de los frascos antes de cruzar el puente de tela hacia el Templo de la Sangre, el último de los templos Gad. Avanza corriendo hacia la pared del fondo y pulsa el interruptor de la izquierda para que descienda una estatua. Dispara a la hermana y empuja el bloque ardiente para hallar algunas golosinas. Sal y salta por medio de los salientes para hallar un segundo interruptor a la derecha de la estatua restante. Púlsalo para hacer bajar la estatua y cárgate otra hermana. Salta al saliente junto a las estatuas caídas y pasa por la abertura de la izquierda a por golosinas. Luego cruza el boquete de la derecha y sigue el pasillo hacia el templo principal. Deslízate por la pendiente hacia el primer saliente para dejar activo un punto de partida.



Salta por los salientes para conseguir los tres Cadeaux de los frascos, y luego a la plataforma central de la lava, pero ignora de momento al Govi enjaulado. En lugar de eso, cruza sucesivamente hacia los salientes de izquierda y derecha para pulsar los interruptores y tomar dos Cadeaux. Luego sube de nuevo por la pendiente y ve al rincón de la derecha. Agárrate al saliente estrecho y trepa a la derecha hasta que puedas subir al hueco recién abierto. Sigue el pasillo de más allá hasta una sala con cuatro entradas, tres de las cuales están bloqueadas. Tírate de la pasarela de madera y pulsa el interruptor de debajo para hacer girar la abertura hasta que quede a la derecha. Mata a la hermana y corre a través de la abertura girada, pulsando el interruptor del final para hacer que empiece a correr la sangre por el pilar de fuera.

Cárgate otras dos hermanas, luego vuelve a la sala anterior y pulsa dos veces más el interruptor para abrir la entrada a mano izquierda. Corre escaleras arriba, liquida a las hermanas y tírate a la sala de la catarata de sangre. Sube por ella a por dos Cadeaux, luego déjate caer y cruza la pequeña abertura, empujando el bloque gris hasta que caiga. Ignora el interruptor y ve corriendo a otra sala con una catarata de sangre. Asciende por ella, píllate un Cadeaux y da un salto para conseguir el alma oscura 91. Tírate otra vez y enfila el pasillo de la derecha. Pulsa el interruptor de delante para lanzar la cuerda un poco más lejos. Gírate y ve a la derecha por el pasillo, esquivando las cuchillas (manténte por el medio). Tírate al foso a por un Cadeaux y sube luego de un salto al saliente de la sala repleta de lava. Mata a la hermana y sube por la cuerda para echarle el guante al alma oscura 92. Ahora teletranspórtate de vuelta al escenario principal (el Templo de la Sangre).





Cruza los peldaños por la derecha en dirección al rincón y trepa hacia la izquierda por el saliente para cruzar otra abertura en el nivel superior. Baja por las escaleras a una sala llena de lava y salta por las plata-



▲ Mata a la hermana de la habitación de la lava, escala por la cuerda para reclamar otra Alma Oscura.

▼ Salta y agárrate a la cornisa estrecha del muro y escala hacia la izquierda, evitando las hojas giratorias.



formas hacia el pilar que sube y baja. Sube con él y salta por la derecha al saliente. Gira a la izquierda y ve saltando al rincón del fondo. Tírate (de espaldas) por la izquierda desde el borde cercano del último saliente a la pequeña plataforma de debajo. Salta al saliente de las estatuas móviles y calcula bien cuándo pasarlas corriendo. Salta mediante los salientes al interruptor de la derecha y púlsalo. Gira a la izquierda y salta más allá de las vigas deslizantes hacia el pilar. Salta por la derecha hacia los frascos de entre las estatuas y dirígete luego por la izquierda a la puerta. Sigue el pasillo hacia la siguiente sala. Salta a la derecha y agárrate a la grieta. Deberás avanzar por ella con cuidado hacia la izquierda, más allá de las cuchillas rotatorias: realiza el movimiento justo cuando cada una de ellas pasa por la pared. Tírate al otro lado y evita a la estatua móvil antes de cruzar la siguiente entrada.

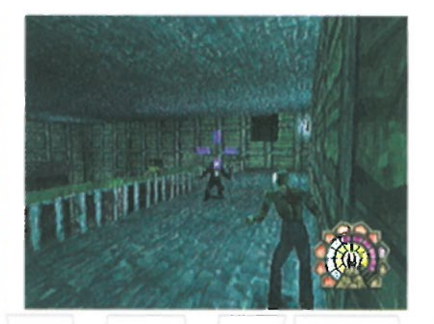
Ignora la abertura de la izquierda y pasa corriendo de la hermana inactiva hacia el interruptor de la cuerda que hay al fondo de las escaleras. Púlsalo, sube otra vez y dale *pa'l* pelo a la hermana. Cruza la puerta de la derecha y corre rampa arriba. Cruza la nueva cuerda, esquivando las cuchillas rotatorias, hacia la puerta del otro lado. Cruza el pasillo para salir a una gran sala descubierta. Acércate a la laguna de sangre y dispara a la dos hermanas. Sube por ambas cataratas de sangre para recoger los Cadeaux, déjate caer y sigue el pasillo de brasas, esquivando las cuchillas, para recoger el alma oscura 93. Gírate y corre por el pasillo repleto de brasas de delante para salir a la estancia del tatuaje de Gad. Aquí se encuentran cinco interruptores que hay que pulsar para activar la construcción del tatuaje. Hay uno justo detrás de ti y otros cuatro a los lados. Ándate con ojo: las plataformas de la lava se hunden al ponerte en ellas, ¡así que ligeritos! Ve por la sala pulsando los interruptores. Termina con los dos del fondo y sube luego las escaleras.

¡Al fin te has hecho con el Gad Nager! Ahora serás invulnerable al fuego de cualquier tipo, hasta el punto que ¡ya puedes nadar por la lava! Nada hacia delante al caer en la lava de debajo y emerge para meterte en la pequeña jaula de cerca de la entrada para conseguir el alma oscura 94. Vuelve a nado, sal y regresa subiendo por los peldaños del desnivel hacia el rincón de la izquierda. Trepa a la izquierda otra vez y sube para bajar luego las escaleras. En la estancia de la lava puedes zambullirte a por un par de Cadeaux entre los frascos y seguir luego la ruta del principio por medio de los salientes para ir a la siguiente sala de lava (con cuchillas rotatorias en la pared).

Tírate a la lava, toma los Cadeaux de los frascos y pasa nadando bajo la arcada a la sala de más allá para conseguir más Cadeaux en frascos. Salte y sube por los salientes del exterior, sorteando más cuchillas, hasta que puedas regresar a la sala anterior a través de otra arcada a fin de hacerte con el alma oscura de arriba del todo. Teletranspórtate ahora al escenario principal (Templo de la Sangre).

Gira a la izquierda y salta por medio de los peldaños al rincón para volver a trepar hacia la derecha. Sigue la ruta hasta la sala llena de lava donde cruzaste una cuerda para llegar a un Govi. Tírate a la lava y nada hacia la izquierda, saliéndote para apoderarte del alma oscura 96. Ahora teletranspórtate de vuelta a los Conductos de Lava.

▼ **Atención, que esto tiene su truco. Debes saltar a través de las plataformas que se hunden para golpear los cinco interruptores, y subir entonces por las escaleras para conseguir el Gad Nager.**

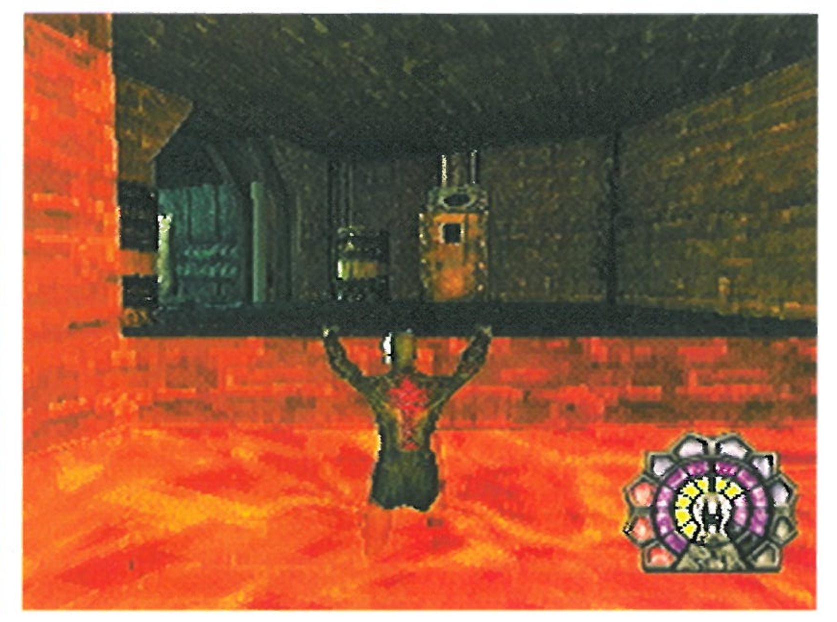


NIVEL 20
LUGAR: **VARIOS**

Es momento de volver a visitar esos lugares que iban repletos de lava. Tírate al foso de lava y sigue el mecedero hasta el segundo pasillo subacuático. Sal a la sala del armario de metal. Ignóralo y ve a la sala contigua para abrir el segundo armario. Sube y abre el armario que hay allí para cerrar una vez más el portillo. Baja corriendo por las escaleras de delante para conseguir el alma oscura 97, antes de abrir la puerta cerrada con la palanca. Sal y tira a la izquierda escaleras arriba para volver al foso de lava. Tírate a él otra vez y sigue el mecedero hacia el primer pasillo subacuático. Síguelo y sal a tierra. Al igual que antes, ignora el primer armario y abre uno de la sala adyacente. Luego sube y abre otro armario. Sube las escaleras y ve al rincón de la izquierda para subir a través del techo. Tírate al balcón y dedícate a la caza del cíclope (si quieres Cadeaux extra, salta a la baranda para hallarlos en pilas de cajas, pero ten cuidado con los Sawblades de debajo). Ve por el balcón y baja por la pendiente para hallar el alma oscura 98. Toma un par de Cadeaux de los barriles y teletranspórtate al Templo del Fuego.

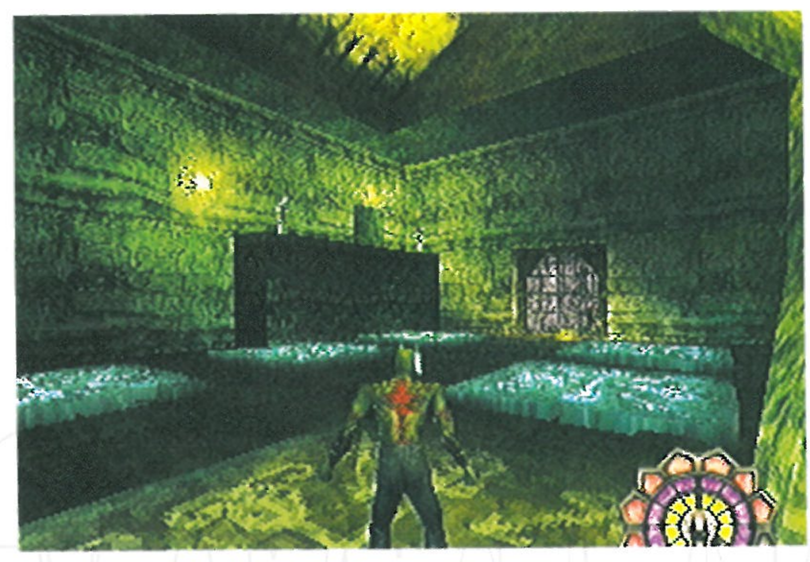
Cruza las dos puertas iris y ve más allá de cuchillas y martillos hacia la salita que













▲ Utiliza el altar del Báculo para teletransportarte aquí. Salta entonces hacia el Alma Oscura situada en la cornisa izquierda.

tiene lava debajo. Tírate y nada por la derecha a una estancia de más allá. Sal a tierra de un salto y usa el Báculo en el altar para teletransportarte a una plataforma. Salta a por el alma oscura 99 del hueco y sube luego los peldaños de la pirámide para volver a la entrada del templo.

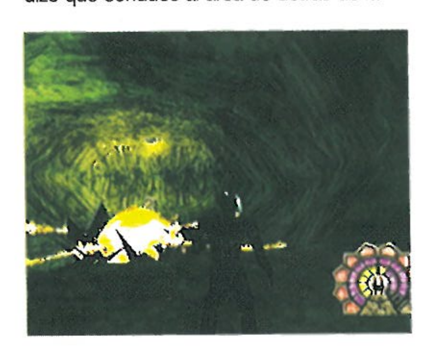
Vuelve a la sala en la que te tiraste a la lava. Esta vez nada hacia la izquierda y cruza la puerta. Corre por la pasarela de delante, entre martillos, gira a la derecha y salta al saliente. Pulsa el interruptor para activar la cuerda que cruza la estancia, tírate y mata a dos hermanas. Salta de vuelta a las escaleras que llevan a los martillos, y luego por la derecha al saliente desde el que puedes saltar para agarrarte a la cuerda. Cruza al otro lado a por un Cadeaux y salta luego más allá del escupe-fuego hacia el saliente de enfrente para conseguir otro. Sal por la puerta y sigue el pasillo hacia una estancia oscura.

Ve por la izquierda para entrar en el laberinto y toma los Cadeaux de los frascos. Pulsa el interruptor que hay cerca del fondo y cárgate a las hermanas al ir de vuelta a la entrada. Ve rampa arriba y sube por la cuerda para recoger un Cadeaux que queda al fondo a la derecha. Sube de nuevo por la cuerda para tirarte al agujero del medio. Corre escaleras arriba y por el túnel hasta el saliente de piedra. Teletranspórtate al Templo de la Vida.

Gira a la izquierda y corre por el túnel hasta el saliente de piedra. Tuerce a la derecha y salta a la pasarela de madera. Cruza la cuerda y recorre el largo túnel y la cueva, matando bicéfalos por el camino, hasta llegar a una sala de lava. Tírate de un salto, recoge los Cadeaux de los rincones del fondo y sal a tierra a por el alma oscura 101. Cruza la arcada y ve cuesta arriba a por otro Cadeaux. Teletranspórtate de regreso al Templo de la Sangre.

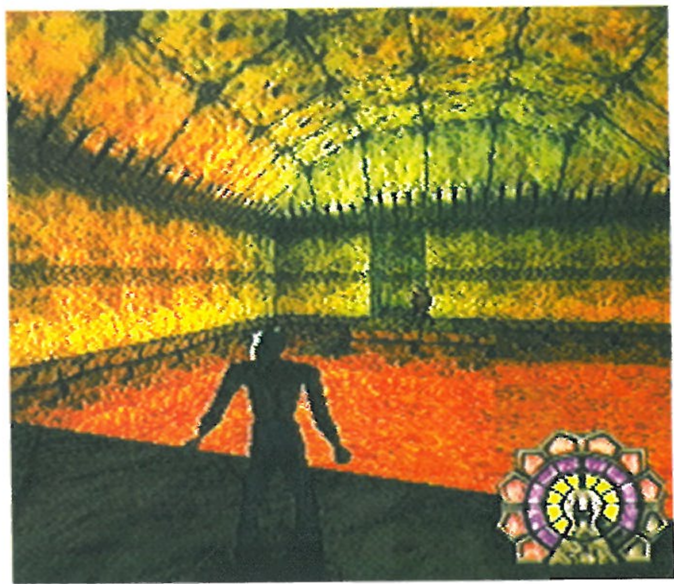
Gira a la derecha y salta al rincón para trepar a la izquierda, luego encarámate y baja por las escaleras a la sala del pilar que sube y baja. Sube en él, dando un brinco hacia el saliente de la derecha. Salta por los salientes y esta vez cruza la entrada de la derecha. Sigue el pasillo y pulsa el interruptor. Con esto harás bajar un puente en un área de debajo: déjate caer, corre hacia la izquierda por el nuevo puente y luego otra vez a la izquierda para entrar en una sala llena de baldosas. Pulsa el interruptor de la izquierda y teletranspórtate al escenario principal (Templo de la Sangre). Desanda tus pasos hacia la entrada de encima de la sala del pilar ascendente. Sigue el pasillo y tira a la izquierda en el cruce, continuando hacia la estancia de la Puerta Ataúd. Ábrela y corre al interior para hacerte con la Calabaza (Calabash).

Puedes usar este objeto para abrir a base de explosiones las baldosas que has visto en diversos sitios: pruébalo en la que hay junto al pedestal, ¡pero no olvides retirarte porque el reventón es de aúpa! Sin embargo, no te dejes caer aún. En vez de eso, sal corriendo por la Puerta y salta a la izquierda, usando la Antorcha para quemar la entrada de tela. Crúzala y sigue el pasillo, bajando los peldaños y cruzando otra entrada de tela, para llegar a una salita con una baldosa en el techo. Vuélala con la calabaza y pega un salto para hacerte con el alma oscura 102 antes de volver y pasar de nuevo por la Puerta Ataúd. Tírate por el agujero que hiciste en el suelo, date la vuelta y despacha a las hermanas. Tírate y vuela la baldosa para hallar dos Cadeaux antes de regresar al templo. Vuelve a recorrer todo el camino hasta la sala llena de baldosas y ábrelas todas mediante el sistema del petardito. Muchas contienen Cadeaux y tal, y una lleva a un saliente junto a las hermanas. Una de las baldosas contiene un pasadizo que conduce al área de detrás de la jaula donde puedes pillarte el alma oscura 103. Hecho esto, deberás volver y volar las baldosas del suelo por las que pasaste anteriormente para conseguir más artículos de utilidad. Aquí tienes una lista de dónde se encuentran:



- **Templo del Fuego (justo dentro de la entrada: tírate al pasillo de debajo y aparta a un lado todos los bloques ardientes, subiendo la cuesta para hallar el alma oscura 104 en un hueco en lo alto del templo.)**
- **Templo de la Profecía (justo dentro de la entrada: debajo te aguarda el alma oscura 105.)**
- **Bayou Paradis (en el cementerio: tírate a la cripta de debajo y corre hasta el final para recoger montones de Cadeaux y el alma oscura 106. ¡Ojo con el perro asesino que está de guardia!)**
- **Puertas de Huesos (sigue la ruta principal por las puertas y hacia el área descubierta: vuélala para revelar una porrada de Cadeaux y golosinas.)**

▼ Con el Gad Nager, puedes nadar a través de la lava para conseguir las Almas Oscuras que anteriormente no podías conseguir.







• Cárcel del Condado de Gardelle (por medio de la arcada señalada con un lagarto en la catedral: mira el cuadro que hay en el lado derecho de la sala por donde entras en la prisión. ¿No te resulta familiar ese diseño? Pégale un viaje y sigue el camino de detrás para hallar la baldosa. Hazte con el Acumulador que hay allí.)

Una vez hecho todo esto, teletranspórtate a la Cámara de la Profecía y dirígete al fondo, usando el Báculo en el altar para llegar al área de las tres Puertas Ataúd. Vuela la restante y crúzala. Sigue el pasillo y recoge el Cadeaux antes de pasar por el puente.

NIVEL 21
LUGAR: CIUDAD SUBTERRÁNEA, MANICOMIO

Corre hacia delante por la oscuridad y mata a los demonios con espada desde arriba antes de dejarte caer. Avanza y cruza la puerta, eliminando a dos Sawblades antes de subir por la rampa. Toma los Cadeaux, vuelve afuera y gira a la izquierda, aventurándote en la oscuridad (quizá te intereses usar la Antorcha). Da un salto y agárrate al saliente de encima, encaramándote y quemando la puerta señalada con una llama de la derecha a fin de conseguir los dos Cadeaux antes de continuar hacia el punto de partida.

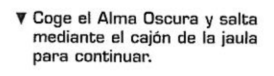
Mata al francotirador que hay aquí y al otro del saliente. Aúpate al saliente y gira a la derecha para saltar al saliente de roca. Sube al saliente de roca superior y salta al conducto de metal. Da un brinco hacia el saliente elevado de enfrente, donde te espera otra puerta; toma los Cadeaux a cada lado antes de cruzarla. Recorre la sala de control, dejando atrás otra puerta y muévete por la sala para matar a los tres cíclopes. Tírate al área del medio y abre el armario para activar el motor de encima. Ve escaleras arriba, luego a la izquierda, y usa los paneles de control del rincón para subir al saliente superior. Corre por él y cruza la jaula de metal de enfrente. Sube al siguiente saliente y luego a dos más para saltar a la plataforma rotatoria. Desplázate en ella para ver el pasillo de la derecha: salta ahí y síguelo.

Déjate caer al final para entrar en una sala similar a la que acabas de dejar atrás. Cárgate a cuatro cíclopes y abre el armario de metal. Usa las plataformas para trepar de vuelta a lo alto de la sala, recogiendo el Cadeaux del pozo central. Súbete a la plataforma rotatoria inferior para saltar a un saliente a por otro Cadeaux, y luego ve en la plataforma móvil superior para llegar a una abertura que hay frente al lugar por donde caíste al principio. Sigue el pasillo y mata a todos los cíclopes de la sala de control del final antes de entrar en una sala con un techo de cristaleras. Pela a otro cíclope al ir abajo y enfila el pasillo de la izquierda. Elimina al cíclope mientras bajas a por el alma Oscura 107 que está en un balcón. Tírate y cruza la puerta que da a un saliente angosto: toma el Cadeaux de la izquierda y salta sobre la rampa de la derecha a por otro. Baja por la rampa hacia otro saliente. Toma los Cadeaux a ambos lados y déjate caer (no te molestes con la cuerda) para exterminar a tres francotiradores.

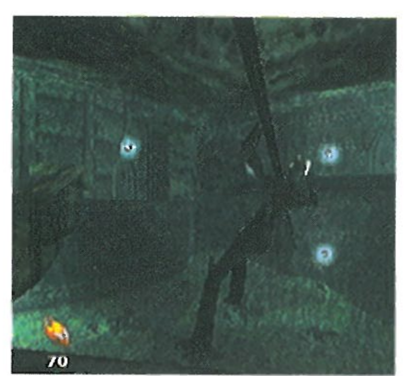
Ve por el pasillo de la derecha y mata a los francotiradores del área de más allá. Corretea hacia el siguiente pasillo del fondo a la izquierda y pásalo corriendo para salir de nuevo a la zona en la que estuviste, muy cerca del punto de inicio por donde cruzaste la entrada elevada. Sube otra vez y vuelve sobre tus pasos a través de la primera sala de motores y hacia la segunda, usando plataformas móviles para volver arriba. Esta vez, no obstante, tírate a la sección rotatoria inferior para cruzar una abertura: sigue el pasillo hasta un cruce. Toma el camino de la derecha para ir a una sala con veloces cuchillas rotatorias. Gira a la izquierda y tírate a la sala de control para pulirte unos cuantos cíclopes. Abre el armario para detener esas *gillettes* desproporcionadas. Sal por la puerta y ve por el pasillo (más allá de una puerta) hacia la puerta del final.

Acaba con todos los francotiradores y cíclopes de esta sala catedralicia antes de subir por la escalera a recoger otro Retractor. Vuelve abajo, cruza la puerta de la derecha para pillarte dos Cadeaux y regresa a la sala donde detuviste las cuchillas. Tírate y toma cualquier salida, matando al Sawblade y recogiendo el alma oscura 108 y un Cadeaux de los barriles. Usa el bloque de la derecha para saltar al interior de la jaula a cargarte otro Sawblade. Cruza las puertas y sal de nuevo al área inicial. Atraviesa otra vez las dos áreas descubiertas conectadas por pasillos oscuros y usa la cuerda para subir al saliente. Sube de nuevo por la rampa a la puerta más alta y da un brinco hacia el saliente elevado de enfrente. Píllate los dos Cadeaux antes de cruzar la puerta. Abre el armario de la izquierda para desbloquear la puerta. Corre hacia delante (por debajo de la jaula) y abre otro armario para franquear la siguiente puerta. Crúzala y mata al francotirador que hay tras la siguiente puerta para alcanzar un saliente elevado. Usa el conducto para cruzar al saliente de enfrente, baleando al francotirador de allí. Toma al Cadeaux de la izquierda y corre a la derecha a por otro. Salta al saliente de enfrente y agénciate dos Cadeaux antes de cruzar la puerta.

En la estancia de más allá, usa la jaula de la izquierda para llegar al saliente de encima. Toma el Cadeaux y sube a saltos por las cajas hacia el balcón. Recoge dos Cadeaux más antes de ir por el túnel. Salta al saliente de alrededor del pilar, y luego por la izquierda hacia la caja roja con dos Cadeaux. Tírate al suelo para encarar al Trueform que queda libre. Vuélalo por los aires (desde la rampa es más seguro) para meterle mano al alma oscura 109. La Ciudad Subterránea ya está despejada, así que teletranspórtate a la Catedral del Sufrimiento.



▼ Coge el Alma Oscura y salta mediante el cajón de la jaula para continuar.





NIVEL 22
LUGAR: ESTACIÓN DE DOWN STREET, LONDRES

Cruza la entrada de la espada. Sube las escaleras en dirección al cadáver y usa sobre él el Retractor para teletransportarte. Agárrate los Cadeaux y toma el diario de Jack de la mesa. Dicho diario contiene una valiosa información, incluyendo las combinaciones para detener los pistones del Bloque del Motor. Cruza la puerta de la derecha. Sigue la alcantarilla hacia la derecha hasta llegar a una laguna redonda: aquí el agua es profunda y puedes sumergirte para encontrar un pasadizo subacuático. Sal a tierra en la cloaca de más allá y píllate dos Cadeaux de los barriles. Corre por la cloaca y sube a la izquierda, siguiendo el pasillo hacia la escalera de la estación. Sube arriba del todo y cruza la puerta. Sigue el pasillo hasta el vestíbulo central. Ve a al izquierda y sigue el pasillo hasta una sala.

Acaba con los perros y sigue el túnel de la derecha hasta la plataforma que va al Este, cargándote más perros por el camino. Cruza la puerta abierta del tren y ve a las vías de más allá. Corre hacia la izquierda y métete por la entrada del final. Sigue el pasillo que pasa a través del entramado de corredores, recogiendo Cadeaux de huecos y barriles, hasta otro grupo de vías. Mueve la caja para hallar un pasadizo oculto y síguelo hasta una gran construcción de metal. Entra en ella por el hueco, dejándote caer por el agujero. Sigue el pasillo de debajo hasta una gran sala con el suelo de metal: ¡no pises las placas más oscuras o te precipitarás a una sala infestada de perros!

Cruza hasta el pasillo y síguelo pasando la puerta. Sube y dispara los chuchos del foso antes de tirarte y subir por el otro lado. Zambúllete en el agua de debajo y ve nadando a la estancia del final. Sal a tierra, tira de la palanca y baja corriendo la pendiente y cruza la puerta. Mata al perro y agáchate para pasar por la abertura de la derecha y entrar en un ascensor. Actívalo para llegar a la estación de arriba. Ve por el pasillo y vuela las cajas de la derecha para hallar otro tren. No puedes pasarlo, así que desanda tus pasos más allá de las cajas y hasta las vías. Síguelas hacia la derecha para halar algunos tablones a la derecha. Reviéntalos y sigue el pasillo para encontrar una puerta abierta al tren. Ve al otro lado y por el pasillo hacia otra construcción de metal. Entra en ella y tírate por el agujero.

Cruza las puertas y nada hacia el pasillo subacuático para entrar en la guarida de Jack. Despacha a los perros y salta al bloque inclinado de la izquierda para luego trepar a la derecha por el saliente estrecho y encaramarte. Toma un Cadeaux de los barriles, salta al conducto y luego otro para asirte al angosto saliente que tiene detrás. Trepa a la derecha y salta de espaldas al saliente de detrás de ti. Sigue el túnel y baja las escaleras, eliminando a los perros del fondo. Tira a la izquierda por la arcada y revienta la puerta. Cruza el laberinto de pasillos del fondo a la derecha y vuela los tablones para hallar otro ascensor: sube en él y sal por la puerta trasera.

Corre hacia delante y a una pequeña estancia donde hay una palanca que debes accionar. Mata al perro que aparece detrás de ti, corre a la parte de atrás y cruza la entrada de la derecha. Tírate al puente y crúzalo para subir a la abertura de enfrente. Cruza la puerta del final. Sigue la red de puertas a través de las salas, recogiendo en un momento dado un Acumulador en la última. Sal y sube las escaleras, siguiendo el pasillo de arriba del todo hacia el final.

Ignora la puerta y ve por la derecha a la sala llena de pinchos giratorios. Lánzate al agua y nada por el pasillo subacuático de la izquierda para llegar a una palanca que elimina el peligro de los pinchos. Vuelve a nado y pasa por la abertura de la izquierda que hay en la superficie para entrar en otra sala con laguna. Zambúllete, recoge dos Cadeaux y nada a través del angosto túnel hacia otra sala. Reúne ahí más Cadeaux, nada hacia arriba y sal a la superficie. Nada por el pasillo y sal a tierra. Sigue el pasillo que hay tras la puerta para encontrarte con Jack el Destripador.

Ten cuidado de que no repte por el techo y se tire detrás de ti para apuñalarte por la espalda. La mejor manera de enfrentarte a él es hacer que vaya moviéndose hacia atrás mientras te mueves de lado a izquierda o derecha acribillándolo con la pistola de sombra. Una vez muerto, recoge el Prisma y el alma oscura 110 y explora las estancias circundantes en busca de energía y munición. Para hallar la salida, ve por el pasillo que hay frente a la puerta en la sala de Jack y que da a otra sala con agua. Cruza el siguiente pasillo hacia una sala con pilares. Tira a la izquierda y por un pasillo para llegar a la Puerta Alma. Usa el Prisma para abrirla y vete al Bloque del Motor.









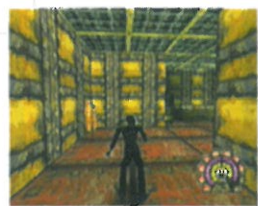




NIVEL 23
LUGAR: BLOQUE DEL MOTOR, MANICOMIO

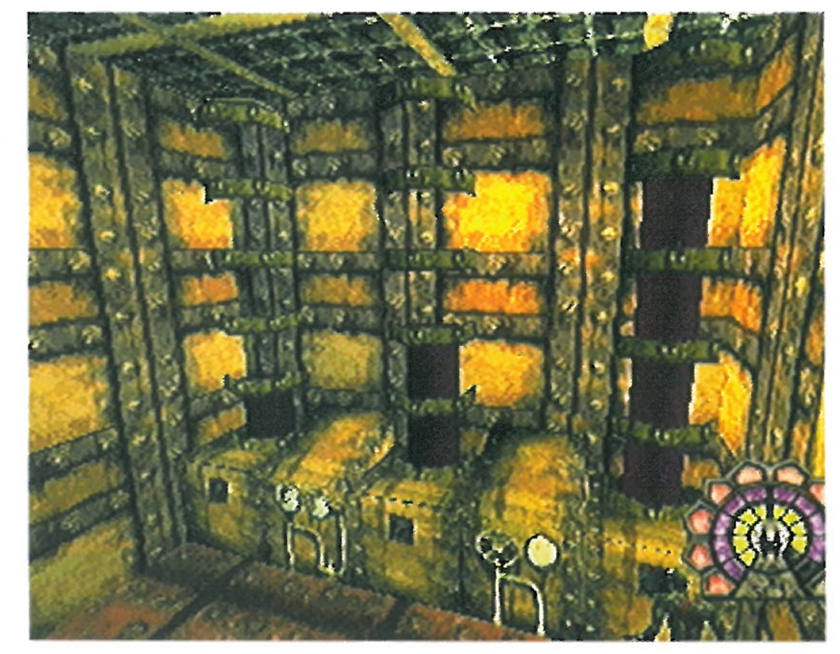
Corre hacia delante por la pasarela y rampa abajo, matando a los francotiradores del fondo. Toma la salida de la izquierda y abre el armario de allí para dejar abierta una puerta cerca de la rampa por la que acabas de venir. Corre de nuevo hacia arriba, salta a través de ella, sigue el pasillo y tírate al final. Ve a la izquierda, matando al cíclope y abriendo el armario para destrabar la puerta que lleva de vuelta a la Puerta Alma. Pero en vez de pasar por ahí, gírate y corre hasta el final, tirándote sobre las brasas junto al conducto. Sigue el pasillo hasta el final. Sube y cárgate dos cíclopes antes de meterte por el pasillo de encima del panel de control. Síguelo hasta una sala y corre por la pasarela para eliminar a un cíclope. Luego déjate caer y dale a la palanca, liberando a un Trueform. Mátalo para recoger el alma oscura 111 y sal por la puerta.

Sigue el pasillo hasta un sala con un Trueform inactivo: acércate a la jaula y luego huye cuando dé un salto. Mátalo para hacerte con el alma oscura 112 y pasa corriendo luego por la entrada al otro lado de la sala. Liquida a dos cíclopes y al francotirador del aliente elevado, y tira luego de la palanca de detrás de la jaula para soltar al Trueform. Deshazte de él y toma el alma oscura 113, luego salta a lo alto de la jaula y cruza al conducto de metal de delante. Salta entre los salientes del exterior de la sala para llegar a una pasarela elevada y síguela por la derecha hasta un pasillo. Síguelo hasta una jaula con una jaula de metal; ve por la derecha para entrar en la sala de control, matando a dos cíclopes. Sube la rampa, pelando a otro cíclope, para entrar en la segunda sala de pistones. Echa un vistazo al diario de Jack para dar con la combinación adecuada: 1, 2, 4. Usa tres veces la llave del ingeniero en el primer



▲ Utiliza la Llave del Ingeniero para abrir habitaciones, puertas, etc.

▼ Aquí tienes otro Trueform para matar un poco. Muévete a izquierda y derecha y busca refugio para evitar sus perjudiciales relámpagos púrpura.







Si te quedas sin cráneos de fuego, transpórtate a la cámara de la profecía para hacerte con un par junto a la puerta. Crúzala y tírate del puente a por otro. Ve a través de la puerta y déjate caer a por una cuarta calavera.



▲ Vigila bien el agujero del suelo. Salta por encima para alcanzar el camino de madera que se encuentra al otro lado.

panel, cuatro veces en el segundo y una vez en el tercero para detener el pistón.

Teletranspórtate a la Cárcel del Condado de Gardelle. Ve por el pasillo a la Puerta Alma y al Bloque del Motor. Vuelve a la cuarta sala de pistones y usa la combinación 2, 4, 5 para detener también este otro émbolo.

NIVEL 24
LUGAR: MORDANT STREET, QUEENS, NUEVA YORK

Para el último de Los Cinco, necesitarás otro Retractor. Teletranspórtate, pues, de vuelta a Las Jaulas. Al salir del tren, ve a la derecha, junto a la amplia puerta de corredera. Agárrate a la grieta en la pared de la izquierda y ve trepando hasta que puedas auparte. Cruza las puertas hacia una sala con algunos conductos. Recoge tres Cadeaux de los barriles, salta luego al balcón y mata al carnicero y el francotirador. Ve abajo y cárgate a otro francotirador. Píllate el Cadeaux y abre el armario del saliente. Gírate y corre por el saliente estrecho hacia el balcón de enfrente, eliminando al carnicero y el francotirador. Ve al pasillo y al piso inferior, matando al francotirador del fondo. Salta a la jaula a por el alma oscura 114. (Si quieres, abre el armario: la puerta lleva de vuelta al área de las jaulas móviles.) Vuelve al piso de arriba y al saliente del armario. Ve a la izquierda y abre otro armario para dejar la puerta abierta. Sigue el pasillo hasta una sala catedralicia. Cárgate a los francotiradores y sube la escalera para agenciarte el último Retractor.

Te recomendamos que te hagas asimismo con la pistola Violator, así que teletranspórtate al Área de Recreo. Tírate del puente y mata a los carniceros. Estando allí, ve por el pasillo y cruza la puerta. Destruye a los cíclopes y ve por la derecha rampa abajo a fin de hallar el alma oscura 115. Regresa a la sala del puente y tírate al agua. Dispara al montículo y nada por el pasillo subacuático,





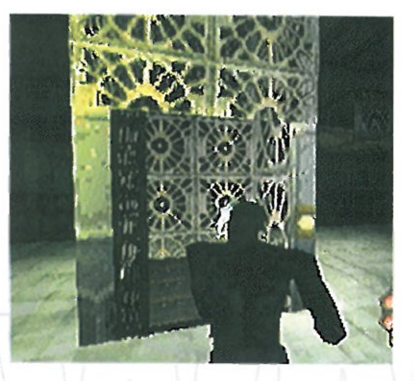
siguiendo la ruta principal (ignorando los desvíos) hacia la sala del Violator. Usa tus tres Acumuladores para abrir el armario y poder hacerte con él.

Teletranspórtate a la Catedral del Sufrimiento y pasa bajo la arcada de pinchos. Sube las escaleras hasta arriba y usa tu último Retractor en el cadáver para teletransportarte a Nueva York, hogar del Asesino de las Reformas del Hogar.

Corre a la izquierda y por el pasillo y salta al entarimado roto de arriba y a través de la entrada de la derecha. Gira a la derecha y luego a la izquierda, recorriendo el pasillo mientras usas la Antorcha para alumbrarte. Tras la puerta del final encontrarás al Asesino de las Reformas del Hogar, un psicópata con un par de pistolas de clavos. Por suerte, aún no has de enfrentarte a él, así que deja que se esfume y explora la sala. Hay un ascensor a un lado que está cerrado (por lo cual deberás abrirlo) y un par de salidas más, incluida una escalera rota.

Cruza la puerta que hay a la izquierda de por donde entraste y sigue el pasillo. Vuela los tablones de la puerta del final, corre a su interior y luego a la derecha para recoger la linterna de la mesa; úsala de ahora en adelante, ya que no sólo alumbra más que la Antorcha, sino que además te ahorra unos valiosos cráneos de fuego. Vuelve por el pasillo a la sala del ascensor. Ábrete paso a lo bruto por entre las cajas para meterte por el pasillo de la izquierda. Sigue el corredor y explora las salas intercomunicadas que hay al final en busca de Cadeaux. En la sala revestida paneles de color beige hallarás una puerta con un candado: dispárale para entrar. Mata al perro y entra en el alpende de la derecha para con-

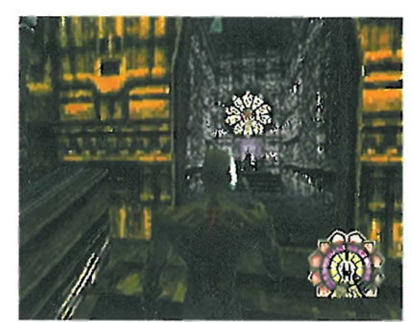




seguir un Cadeaux. Sigue adelante para cargarte otro chucho. Empuja el bloque para entrar y haz saltar los tablones.

Toma el Cadeaux de la derecha y recorre el pasillo para hallar más salas. Sube por el techo roto de la cocina (suelo a cuadros) para llegar a la sala de encima. Atraviesa el siguiente grupo de salas, cargándote las cajas que te vayas encontrando, ve más allá de una sala llena de sillas recubiertas de piel y cruza la puerta al final del pasillo. Cruza la entrada de la derecha y da un salto por encima del suelo inestable. Mueve el bloque a un lado en la siguiente sala y sigue adelante, más allá de una jaula de pájaros cubierta de piel, para meterte en otro corredor. Tira a la izquierda a por un Cadeaux, luego gírate y sigue el pasillo hasta unas habitaciones de parias. Toma un Cadeaux de la derecha y ve luego por la izquierda a un corredor de color beige. Síguelo y revienta las cajas para meterte en un corredor rojo. Píllate el Cadeaux de la izquierda, gírate y sigue el corredor. Cruza la entrada de la izquierda para conseguir más Cadeaux en el balcón de encima de la sala del ascensor (con cuidado de no caer). Regresa al corredor y síguelo hacia la izquierda, pasada la entrada entablada, para recoger dos nuevos Cadeaux.

Vuelve adonde las tablas y vuélalas; luego sigue el corredor. En las salas del final hay otra entrada entablada, detrás de la cual hay un interruptor: acciónalo para dar la corriente en la casa, activando así el ascensor. Toma los Cadeaux, regresa al balcón y tírate a la sala del ascensor. Sube en el ascensor al nivel máximo. Sal y ve a la izquierda para hacerte con un Cadeaux, y luego vuelve por la derecha, más allá del ascensor. Salta el



hueco a por otro Cadeaux antes de cruzar la puerta. (Si caes, pulsa el botón de llamada del ascensor.)

Tras la puerta, enfila el corredor hacia la izquierda. Sigue por las salas, saltando el agujero del suelo para llegar al corredor marrón. Síguelo, cargándote cajas, hasta otra serie de salas donde hallarás el último Acumulador en la sala de color rojo brillante. Sigue a través de las salas hasta un pasillo con una catarata de sangre a la izquierda. Sube por ella y sigue el largo y sinuoso camino a través de corredores y salas que lleva al ático.

El Asesino de las Reformas del Hogar te espera aquí, así que ármate con el Violator (y otra arma de fuego rápido) y dispárale como un poseso. En cuanto hinque la rodilla y deje de disparar, usa la pistola de sombra para rematarlo. Toma el Prisma y el alma oscura 116 y sal a la sala que queda a la derecha de por donde entraste. Usa el Prisma para abrir la Puerta Alma y crúzala para entrar de nuevo en el Bloque del Motor.

NIVEL 25
LUGAR: **BLOQUE DEL MOTOR, MANICOMIO**

Ve hacia delante y corre rampa arriba, matando a los cíclopes y carniceros a ambos lados. Ve a la derecha y al tercer nivel, tirando de la palanca para abrir dos entradas al fondo de la sala antes correr hasta lo más alto de las rampas. Cruza la cuerda, tírate a la plataforma del final y pasas por la abertura a mano derecha, siguiendo el pasillo hasta entrar en una sala de más allá. Tírate a la rampa de debajo, púlete al cíclope y abre el armario para abrir las jaulas. No dejes que te engañe el que un Trueform siga encerrado: se soltará cuando te dejes caer para enfrentarte al otro, así que ¡al loro! Deshazte de ambos y recoge las almas oscuras 117 y 118. Sigue el pasillo ancho, recogiendo golosinas de las jaulas. Cruza la puerta.

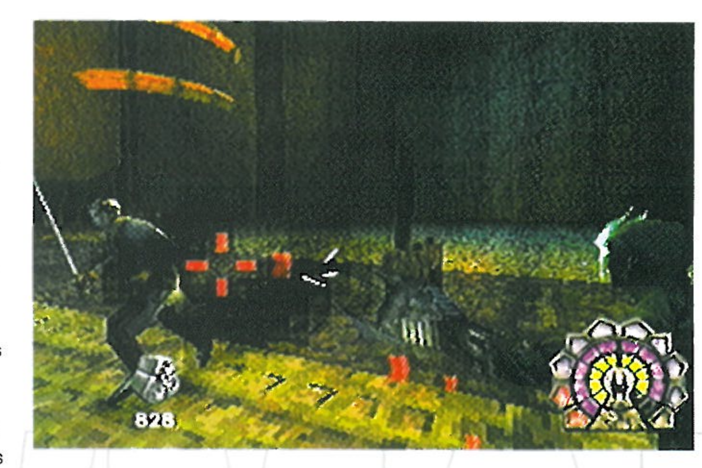
Cruza la sala de control y ve al puente de la jaula, matando a un francotirador. Salta a la abertura de la derecha y sigue el pasillo. Cruza la puerta de enfrente al llegar a la sala del final, entrando en la tercera sala de pistones. Detén los pistones con la combinación 3, 1, 2 usando la llave del ingeniero en los paneles (deja el de la izquierda tal como está).

Con todos los pistones desconectados, puedes ir al final del Bloque del Motor. Sin embargo, teletransportate primero al Área de Recreo y vete a la sala del Violator a por más munición. (Si has logrado recoger las 120 almas oscuras, teletranspórtate a las Puertas del Tuétano a por el segundo Violator; mira el recuadro del Violator secreto para más detalles.)

Teletranspórtate de vuelta al Bloque del Motor y salta más allá de todos los pistones parados hacia el fondo de la sala para volver a ver a Luke. Persíguelo rampa arriba, por el corredor, cuesta arriba y hasta la sala de las jaulas de Trueforms. No te preocupes por ellos, que no se liberarán. Corre por el laberinto de pasillos hasta la estancia central donde te aguarda Luke... ¿o no? No, claro que no: ¡es Legion disfrazado!

Cuando empiece la batalla, ve dando vueltas en torno a Legion y disparándole con el Violator, y enseguida caerá. El problema es que no quiere quedarse en el suelo... ¡De hecho, se transforma en una bestia descomunal empeñada en hacerte jirones! Esta vez es MUCHO más duro, disparando una multitud de descargas rastreadoras que se pulen una pasada de tu energía. Para empeorar las cosas, deberías saber que sólo tienes una oportunidad de vencerlo: ¡si te mata, Legion se queda las almas oscuras y destruye la humanidad! ¡Cielos, qué horror!

Vas a necesitar un pasote de potencia de fuego para enfrentarte a Legion: asegúrate de que tu Violator esté cargado al máximo y de tener todos los cráneos de fuego que puedas llevar, porque deberás usar la



Enseña si te quedas sin munición. Corre en círculos, intentando mantener a Legion ante ti, y corre entonces por debajo de él mientras disparas el Violator sin parar para acertarle. Lo que más conviene recordar es que sólo debes disparar cuando esté delante de ti; de lo contrario, sólo malgastarás munición. No dejes de moverte para que no te pillen las descargas de alma que te lanza, y vuelve a cambiar a la pistola de sombra cuando el Violator se esté quedando sin balas. Usa sólo disparos cargados al máximo contra Legion, ya que cualquier otra cosa sólo le causará unos daños mínimos. Al final lo cansarás lo suficiente para poder rematarlo: endílgale un buen tiro con la pistola de sombra y habrás derrotado a Legion y sus secuaces ¡para siempre!



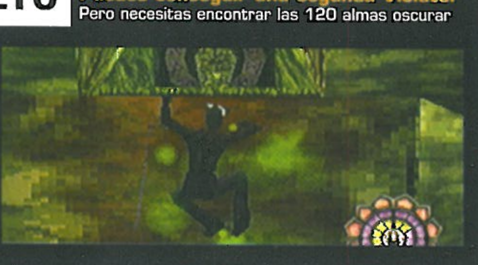





VIOLATOR SECRETO

Puedes conseguir una segunda Violator
Pero necesitas encontrar las 120 almas oscurar

Si logras recoger las 120 almas oscuras, vuelve a las Puertas del Tuétano y sube por la primera catarata de sangre de la izquierda. Con tu nivel de sombra al máximo, ya puedes abrir la Puerta Ataúd para conseguir un Violator extra y munición, algo que no va nada mal contra Legion.





Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **7.990 pesetas**

SLED STORM

Electronic Arts **ha trasladado** el intenso mundo de las **carreras de motonieves** a la PlayStation. Aquí tienes **nuestra guía radical** para que tanto carreras como acrobacias **te salgan fantásticas**.

ACROBACIAS

Las acrobacias no sólo te reportan el respeto de tus colegas, sino también dinero contante y sonante. Por cada 10 puntos se añadirá un dólar a tu bolsillo. Observa que debes aguantar el botón L2/R2 mientras pulsas las direcciones pertinentes.

Acostado	L2+ ⇖
Sin manos	L2+ ⇩
Picado vertical suicida	R2+ ⇩, ⇨
Cancán a un pie	R2+ ⇩, ⇦
Sin pies	R2+ ⇧
Chasqueo de talón	R2+ ⇦, ⇧
Voltereta hacia atrás	R2+L2 ⇖, ⇧, ⇗
Nac Nac	R2+ ⇨, ⇩
Cancán en paralelo	L2+ ⇦, ⇨
Cancán	L2+ ⇨, ⇦
Cancán a un pie y una mano	R2+ ⇙
Paseo aéreo indio	L2+ ⇗, ⇘
Manto de plástico	L2+ ⇙, ⇩
Década	L2+ ⇘, ⇩, ⇙
Mirar atrás	L2+ ⇧
Nada	R2+ ⇗, ⇨
Supermán a una mano	R2+ ⇖, ⇨









▲ ¡Contempla la suprema habilidad que supone realizar el "Supermán a una mano"! ¡Esto mola, nenitas!



▲ Salta bien alto para conseguir el máximo 'espacio aéreo' antes de intentar hacer un "Manto de plástico"

PISTAS DE SNOCROSS

Las seis pistas de Snocross son trayectos básicos de carreras con el añadido de unos cuantos saltos. Para avanzar por ellas tendrás que llegar el primero en cada carrera. Además, debes amasar puntos efectuando acrobacias. Al final de las seis carreras, se hará la cuenta de tu puntuación. Si has acumulado suficiente puntos, accederás a Sergei, uno de los personajes secretos.



▲ La primera pista tiene muchas curvas y largas rectas.



▲ La segunda pista cuenta con saltos y curvas cerradas.



▲ ¡A toda máquina con tu moto favorita en la pista tres!



▲ La cuarta pista es difícil de ganar en el Storm Sled.



▲ La quinta pista es la más dura de todas con diferencia.



▲ La última pista tiene algunas curvas realmente serias.

PRUEBA SUERTE

Pasando a través de ítems aparentemente inocuos puedes incrementar tu puntuación de piruetas. Busca en cada pista abierta varios ítems destructibles.

POSTES INDICADORES

Ya sea que te indique el camino o te avise de una muerte inminente, destruye un poste indicador para llevarte tus buenos 50 puntos. ¡Este vandalismo irreflexivo te supondrá a veces la bonificación añadida de que los competidores vayan por el camino erróneo!

MUÑECOS DE NIEVE

¿Ves ese tipo de cara sonriente? Bueno, pues si atraviesas su alegre expresión con tu motonieve turboalimentada te embolsarás nada menos que 100 puntos. Suelen estar en las posiciones más complicadas de la pista.

OBJETOS AL AZAR

Arbustos, bloques de hielo e incluso iglúes pueden quedar aplastados bajo la potencia de tu motonieve Si tiene un aspecto frágil y de blanco fácil, asegúrate de pasar justo por en medio para llevarte 50 puntos. Sin embargo, no intentes destruir algunos de los objetos más grandes: pueden resultar más corpóreos.

OJOS RADIANTES

A esta criaturita cuesta muchísimo más acertarle que a los demás objetos, pero vale la friolera de 7.500 puntos. Sólo hay un conejo por pista y suelen estar bien escondidos. ¡Aplástalo bajo tu vehículo antes de que lo hagan los demás!

PISTAS ABIERTAS

Las pistas abiertas tienen múltiples rutas, así que no existe un camino preestablecido. Hay que completar el torneo Abierto para acceder a pistas, modos y vehículos extra.

MODO DE NIEBLA

Completando las cuatro primeras fases y las cuatro siguientes fases de niebla, accederás al modo de niebla. Así podrás seleccionar carreras con mala visibilidad.

MODO NOCTURNO

Tras completar las dos pistas nuevas, deberás correr en los seis circuitos en la oscuridad. Entonces podrás acceder al modo nocturno.

PISTAS EXTRA

Al activar el modo nocturno, dispondrás de dos pistas más en las que competir. Termínalas y podrás acceder a las cuatro pistas extra en los otros modos.







VEHÍCULO EXTRA

Cuando hayas completado todo el torneo Abierto, tu piloto recibirá el Storm Sled. Esta máquina tiene las máximas estadísticas y es el mejor aparato posible para competir en la prueba de Súper Snocross.





La ruta de la carrera no es por fuerza el mejor camino. Busca atajos que te ayuden a rebasar a los otros corredores.



Usa los botones superiores del mando para pasar por dentro las curvas difíciles.



Evita golpear el vehículo de un oponente si no está sentado, o te caerás.



Usa el botón de postura para alternar entre estar sentado y de pie. Sentado no puedes realizar acrobacias, pero tu velocidad aumenta.



Cuando acometas un salto alto, tira siempre el morro hacia arriba. Así cobrarás la máxima altura y te asegurarás además un aterrizaje suave.



Ve golpeteando el acelerador para comenzar la carrera metiendo el turbo.



Si propinas un codazo a los otros pilotos cuando toman las curvas, a menudo los harás volcar.



La nieve a medio derretir que sirve de línea de carrera no es por fuerza la superficie más rápida por la que pasar. Usa la hierba y la nieve polvorienta para aumentar la velocidad.

PILOTOS

GIO



Este ex-taxista de Nueva York ha trucado su máquina para conseguir la máxima potencia, y confía en su gran velocidad y aceleración para adelantar a los rivales. Si eliges a Gio, concéntrate en llegar primero, más que en intentar conseguir puntos.

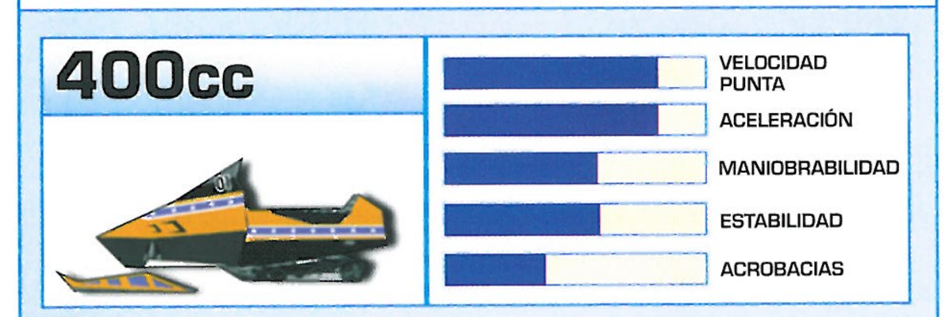


PILOTOS

TRAVIS



Este robapiedras del tres al cuarto tiene ajustes sueltos en su motonieve. Su especialidad es la maniobrabilidad, además de una buena aceleración que le ayuda a recobrarse de sus espectaculares caídas.

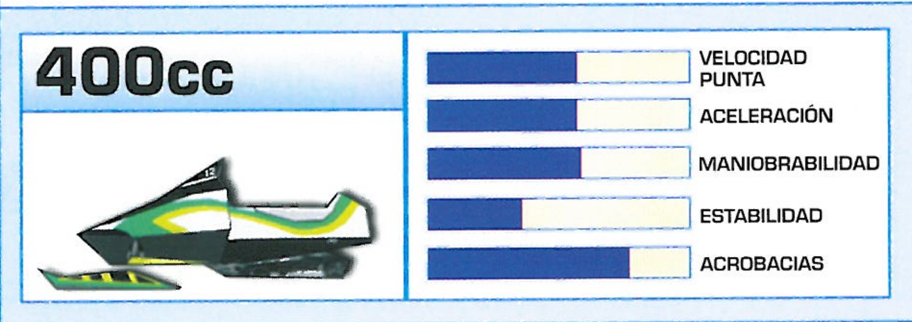


PILOTOS

NADIA



Esta jamaicana es la reina de las acrobacias. Le falta velocidad y estabilidad, confiando en sus fabulosas piruetas para hinchar su puntuación. Pese a su ansia de puntos, Nadia tiene una velocidad y una aceleración decentes, así que hay que tenerla en cuenta en el apartado de carreras.



PILOTOS

JAY



Jay es una auténtica máquina de hacer piruetas. Es el maestro del "Supermán a una mano" y las volteretas. Su motonieve es bastante mediocre en las carreras, o sea que lo que debes hacer es participar en el campeonato Abierto lo antes posible para así poder pagarte unas mejoras.



PILOTOS

RYAN



Ryan, el más equilibrado, tiene tanto la potencia de motor para ganar una carrera como la flexibilidad para realizar acrobacias. La moto de Ryan es excelente para aprenderse los entresijos del campeonato Abierto. También es una buena elección para las carreras más difíciles de Snocross.



PILOTOS

TRACEY



Esta dulzura californiana es el demonio veloz de la motonieve. Su moto tiene una velocidad punta de aúpa y una aceleración máxima. Si sacas primera a Tracey de los tacos de salida, lo más probable es que se mantenga siempre en cabeza.



CONSEJO

Inclina la moto en el aire para caer plano. Si aterrizas ladeado la motonieve podría volcar.



Comprueba la altura de una rampa antes de intentar una pirueta sobre ella. No querrás acabar comiendo nieve, ¿verdad?



Si tu motonieve empieza a dar vueltas, suelta el acelerador. Esto la estabilizará.

CONSEJO

Pasa por todos los saltos y rampas que puedas. Úsalos para realizar acrobacias a fin de incrementar tu liquidez.



A veces el Storm Sled no es el mejor vehículo para competir. Selecciona una motonieve más lenta para los trazados serpentinos.



Participa primero en el campeonato Abierto. Esto te brindará la posibilidad de potenciar tu moto y enfrentarte a las pistas más duras de *Snocross*.



Tira hacia delante al pasar sobre los saltos más pequeños para mantener contacto con la nieve y conservar una buena velocidad.

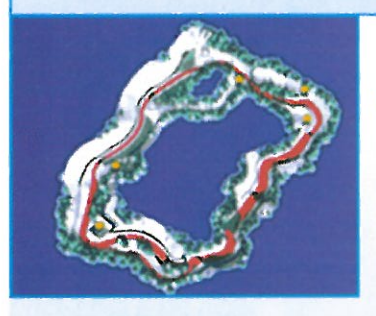


Si no puedes rebasar a los demás contendientes de forma normal, usa las rampas para saltar por encima de ellos.

CIRCUITOS

PINE VALLEY

Esta pista es un óvalo libre de riesgos. Hay pocas curvas comprometidas o saltos extremos, pero cantidad de atajos con los que entretenerte. Ganar esta carrera es bastante fácil, así que dedícate a hacer acopio de puntos antes de terminar.





1 Al final de la recta inicial tira a la izquierda y superarás la curva de 90º del extremo.

2 Irás más rápido por el carril interior. Por el exterior encontrarás un atajo y un conejo.

3 Cerca de la rampa del carril exterior, ve a la izquierda y salta la pista principal.



4 El atajo va al medio del área herbosa. Ve a la izquierda para no golpear la pared de la pista.



5 Tu motonieve se mueve más deprisa por las áreas herbosas de la pista. Zigzaguea entre las cunetas a cada lado para cobrar impulso.



6 Dirígete a la cueva de la izquierda para cortar por la siguiente curva. Además recibirás 500 puntos de *bonus* si eres el primero en romper el hielo que la cubre.



7 Si te pasaste la cueva, tira a la izquierda subiendo por los peldaños de la chabola. No te ahorrarás mucho tiempo, pero es mejor que ir por el camino largo.



8 Al igual que antes, ve por el carril interior para acumular velocidad. Toma el exterior para aumentar tu puntuación realizando acrobacias en las rampas de allí.

CIRCUITOS

KODIAK CANYON

En los barrancos de este desfiladero sinuoso hay muchas posibilidades de caerse. Al principio no te separes de la pista principal, y cuando te conozcas la pista vete a los bordes. Estáte ojo avizor por si sale el oso misterioso: no puedes atropellarlo, pero él puede darte un susto de muerte.





1 Ve por la rampa a la izquierda. Gira a la derecha en la cima y salta al saliente blanco.



2 Ve a la rampa nevada. Aquí puedes o permanecer en ella y tomar un atajo, o bien saltar.



3 No te separes del muro derecho. Lleva tu motonieve barranco arriba y atajarás.



4 Ve hacia la derecha y sube por la pared de hormigón. Te puedes cargar un níveo muñeco.



5 Vira a la izquierda después de despegarte de la pared. Salta con tu motonieve hacia el saliente nevado y baja planeando por el lado de la montaña.



6 Toma el camino de la izquierda si quieres hacer cabriolas. Ve por el de la derecha para recortar en unos vitales segundos el tiempo de tus vueltas.



7 Tras enfilar el carril derecho, ve a la izquierda al salir por medio de la rampa. Salta el vacío y rompe el hielo para obtener puntos, así como un atajo *que pa' qué*.



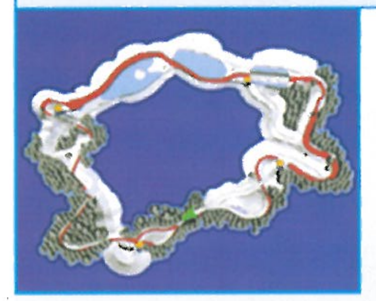
8 Para alcanzar a los líderes, cruza a la izquierda y cárgate el bloque por puntos. Luego ve a la derecha para tomar cerrada la curva en horquilla y dirígete a la meta.



CIRCUITOS

HARD PACK

En esta pista hay una gran variedad de terrenos. Desde glaciares que se funden a nieve polvorienta, deberás equipar la motonieve para todos los terrenos. En cuanto al lobo de la montaña, ¡ni te molestes en intentar cargártelo!





1 Ve al montículo nevado por el centro. Ello te permitirá saltar a los demás corredores.



2 Gira a la izquierda y pasa por la rampa. Ve a la derecha en la cima y pasa por el hielo.



3 La mejor ruta es ir por el medio. Eso sí, no vayas muy rápido o podrías caerte.



4 Para saltar la barrera y evitar la curva, ve a la izquierda después de la rampa central.



5 Con algo de habilidad, puedes conseguir derribar con tu motonieve las barreras a cada lado del puente, anotándote 50 puntos por pieza destruida.



6 El témpano del río frenará tu motonieve en gran medida. No dejes de moverte o te hundirás. Procura volver a la pista lo antes posible.



7 Al llegar a la rampa puedes seguir tres rutas: a la izquierda para un atajo, a la derecha para el camino largo, ¡o todo recto para llegar al lobo!



8 Tras tomar el camino de la izquierda, aminora y haz pasar la motonieve por el puente. Siempre que tomes esta ruta te colocarás en cabeza.

CIRCUITOS

EAGLE RIDGE

La acción asciende y se complica cuando los corredores llegan a la Cresta del Águila. Multitud de valles y cañadas esperan para sorprender a los incautos. La mayor parte del recorrido sigue el margen de la montaña, así que ojo con el borde del precipicio.





1 Ve a la izquierda. Usa la rampa para saltar al barranco y partir la ruta principal.



2 Ve directo a través del valle. Aunque la pista es más rápida, el valle es más corto.



3 A la izquierda del tercer valle hay un camino. Si bien es rápido, volverás mal a la carrera.



4 Ve por el centro para rodear la montaña. Las alternativas son rápidas, pero peligrosas.



5 Ve por el saliente de la derecha y desvíate al interior del túnel. El primero que pase por ahí consigue 500 puntos y una buena ventaja sobre los demás.



6 Ve por la derecha a través de la fábrica para subir y ejecutar unas cuantas acrobacias. Es muy difícil permanecer ahí, así que asegúrate que tu moto sea muy estable.



7 Si logras quedarte en la rampa que hay a la derecha, vira con tu motonieve a la izquierda al llegar al final de la montaña para enfilar un atajo estrecho.



8 Ve recto contra el poste indicador y por el terraplén de detrás. Ésta es tu última oportunidad de tomar la delantera en esta pista: no la arruines.

CIRCUITOS

GLACIAL GRIND

Aquí pisas terreno peligroso. El glacial es un trayecto muy angosto con caminos tortuosos que dejan poco espacio para adelantar. Los atajos también son muy difíciles de tomar y no suponen una gran ventaja sobre el recorrido elemental.



1

Tras salir, tira a la izquierda. Pasa a la pared de la izquierda y ve directo al atajo.

2

Sube por la cueva empinada, gira a la derecha y rompe las estalagmitas.

3

La pista del centro, aunque lenta, representa un modo seguro de llegar a la meta.

4

Las rampas de la derecha proporcionan a tu motonieve saltos idóneos para 'piruetear'.

5

Por las rampas de la izquierda las pasarás canutas sólo para no caerte. Manténte a la derecha para tomar el mejor atajo.

6

Pasa por la rampa e impúlsate al borde de la izquierda. Éste te lleva por la parte superior de la pista y hacia el petrolero.

7

Tras la rampa de la izquierda, salta el hueco para llegar al saliente derecho. Toma el atajo de la cueva y salta al petrolero.

8

Desde la posición más elevada del saliente, salta al barco y recórrelo. Al hacer esto pasarás la última curva en horquilla.

CIRCUITOS

GOAT'S BLUFF

La cosa se complica al dirigirse la carrera al Risco de la Cabra. Los muchos agujeros de la pista y las roturas del hielo dificultan una conducción rápida. El terreno es además rocoso con ganas, con afloramientos angulosos a la vuelta de casi todas las curvas.



1

La primera rampa no es un atajo. Sólo hace que subas para acaparar puntos.

2

Salta por la rampa central. Es más rápida que el trazado principal, pero es arriesgada.

3

Ve a la derecha y rampa arriba. A la velocidad adecuada pasarás encima de la pista.

4

Tira al lado izquierdo del pilar y pasa por la rampa. Pégate a la pared izquierda.

5

Tras ir por el salto de la izquierda, gira a la derecha y salta el agujero. Con esto evitarás las dos curvas inminentes.

6


Tras ver el letrero rojo, vira a la izquierda y ve por la colina sin visibilidad. Pasarás por la cima de la montaña, evitando la falda.

7

Gracias a este salto podrás realizar algunas piruetas múltiples. Al caer, busca un conejo que corre por la izquierda.

8

Si permaneces en el saliente izquierdo y superas el tren, puedes rebasar a los demás competidores saltando sobre ellos.



CIRCUITOS

PERILOUS PASS

El paso se encuentra entre los terrenos desparramados de un castillo elevado. Sus aledaños abandonados proporcionan muchas rampas y atajos, así como la oportunidad de hacer el vándalo como quien no quiere la cosa.





1 Destroza las puertas del castillo y ganarás 500 puntos y un buen atajo.



2 Da gas a fondo, revienta la barrera para conseguir 50 puntos y salta el abismo.



3 Cuando veas la señal de peligro gira a la izquierda y salta por la rampa.



4 Tras caer a la pista después de tomar la rampa de la izquierda, gira a la izquierda.



5 Ve por la rampa junto a la pista y salta por la izquierda. Atraviesa la barrera de troncos y conseguirás 500 puntos y un atajo.



6 Tuerce en seco a la izquierda para superar la curva cerrada de arriba. Salta sobre la rampa que se acerca para ganar distancia.



7 Al acercarte al castillo, gira a la izquierda y enfila el camino elevado a través de los árboles. Te ahorrarás unos segundos.



8 Eleva el morro para superar las barreras de troncos. Puedes aminorar y pasar bajo ellos, pero te frenarías demasiado.

CIRCUITOS

LOST PEAK

Por fin la carrera llega a la cumbre de la montaña. Con —literalmente— nada entre los corredores y una caída de 300 metros, aquí sí que te hace falta una motonieve estable. Los pilotos más rápidos no tardarán en buscarse un paracaídas.





1 Gira a la izquierda para encara saltos muy radicales. Deberás confiar en tu moto.



2 Gira a la izquierda y ves a todo gas por la cornisa. Las estalagmitas te darán puntos.



3 Gira a la derecha después de la estalactita. Arrímate a la pared para superar la curva.



4 No te molestes en seguir la pista: sal a todo gas hacia el avión para conseguir puntos.



5 Tras llegar al avión, planea por el ala para alinearte con la pista y evitar una mala caída.



6 Aquí la pista se bifurca. La ruta de la derecha ofrece seguridad y la de la izquierda mayor rapidez y saltos mortíferos.



7 Entra en el pueblo perdido para realizar acrobacias en las cabañas o aumentar la velocidad en la nieve polvorienta.



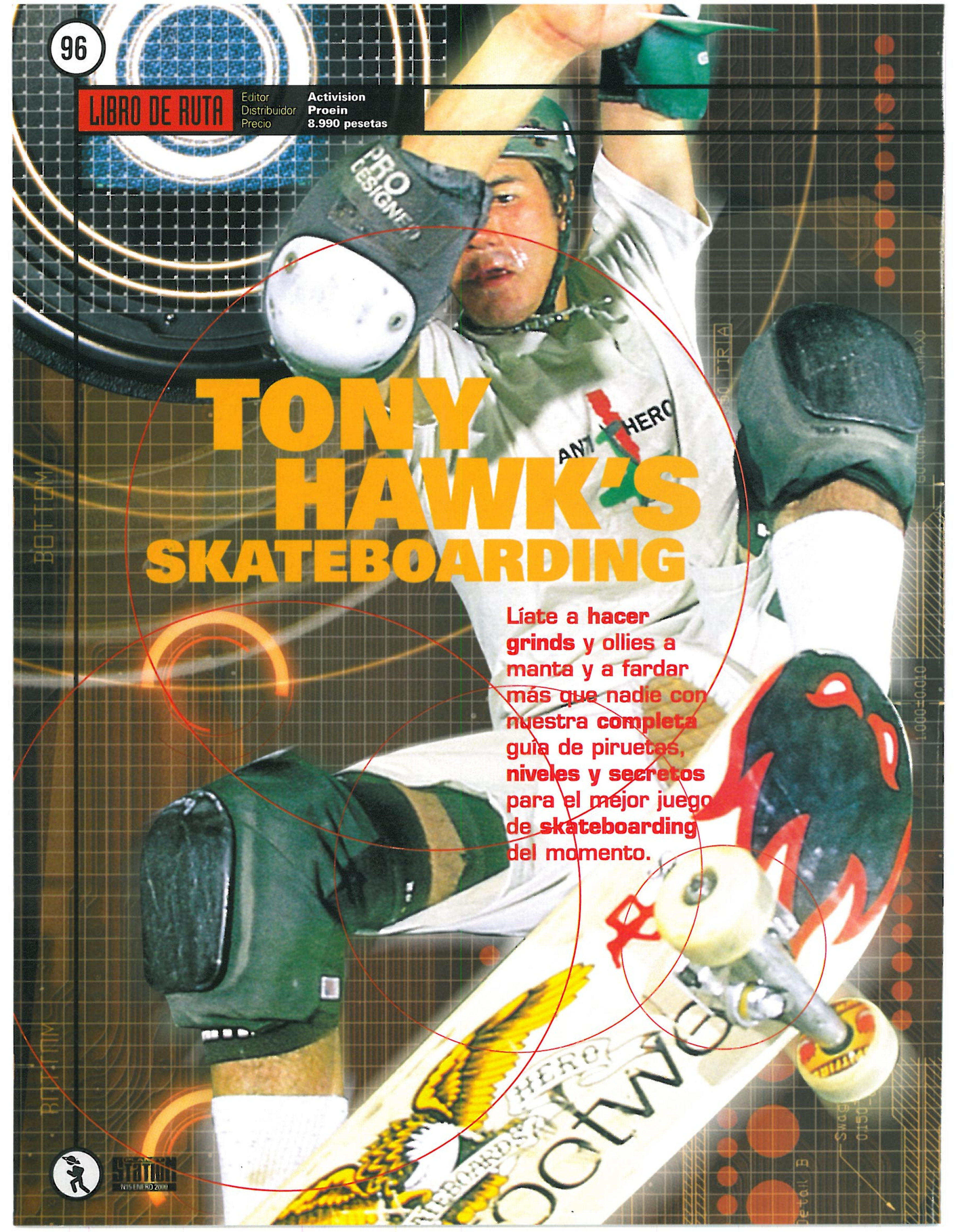
8 La curva final es digna de mención. Aminora al aproximarte a ella o tu impulso hacia delante te hará caer por el borde.

LIBRO DE RUTA

Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **8.990 pesetas**

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Líate a hacer grinds y ollies a manta y a fardar más que nadie con nuestra completa guía de piruetas, niveles y secretos para el mejor juego de skateboarding del momento.



SKATER-TONY HAWK

Probablemente el skater más influyente de todos los tiempos, Tony ha olvidado más piruetas de las que la mayoría de gente aprende en toda una vida.

OLLIE	3
VELOCIDAD	7
AIRE	7
EQUILIBRIO	4

PIRUETAS ESPECIALES

360 FLIP TO MUTE	↓, →, ■	1.500
540 BOARD VARIAL	←, ←, ■	2.000
KICKFLIP MCTWIST	→, →, ●	4.000
EL 900	→, ↓, ●	8.000



NIVEL 1

Escenario: Almacén
Lugar: Woodland Hills

CINTA 1 - ROMPE CINCO CAJAS

Caja 1

Gira el monopatín a la derecha en cuanto empiece el nivel. Deberás romperla enseguida antes de bajar por cualquiera de las rampas hacia el almacén principal.

Caja 2

Tírate por la rampa a mano izquierda y ve silbando más allá de la baranda; luego haz un *ollie* hacia el pequeño afloramiento usando la rampa para llegar a las cajas de delante.

Caja 3

Ve al interior de la *pipe* y pégate a la pared; luego transfiérete a la pared de detrás: al bajar caerás sobre las cajas.

Caja 4

Acércate patinando y realiza un *ollie* hacia el pequeño saliente cerca de la rampa Kicker para hallar otra caja que cargarte.

Caja 5

Ve a la rampa que hay en el rincón superior izquierda del nivel, date la vuelta y corre hacia la rampa de delante. Haz un *ollie* y gira un poco a la derecha para encontrar la última caja.

CINTA 2 - REÚNE LA PALABRA

S

Salta por el hueco de entre las rampas Kicker para recoger la S que cuelga sobre ellas.

K

Sube corriendo la rampa y haz un *ollie* hacia la derecha de la segunda caja: la letra está por encima de la rampa.

A

Se encuentra a simple vista sobre una pequeña construcción que hay justo detrás de la *pipe*.

T

Deberás ganar algo de velocidad y pasar por la *pipe*, porque la T cuelga muy por encima de ella.

E

Haz un *ollie* para pasar la rampa del rincón delantero de la izquierda, cerca de la quinta caja, y verás la E justo ante ti.

CINTA 3 - CINTA OCULTA

Desde la sala inicial, baja por la rampa a mano derecha y corre por el lado de la *pipe* para apuntar a la rampa de detrás. Sal de la rampa con un *ollie* par cobra velocidad, gírate y ve directo a la *pipe*; dirígete al pasillo de arriba y sal volando de la *pipe* y a través del cristal de arriba para hacerte con la cinta que allí se oculta.

CINTA 4/5 -PUNTUACIÓN RÉCORD

Una vez que has aprendido la mecánica del juego y practicado algunas de las piruetas especiales de tu personaje, conseguir la puntuación récord básica es sencillo: no te separes de la *pipe* y ejecuta una bonita variedad de piruetas para superar en poco tiempo los 5.000 puntos. Aunque la puntuación profesional es algo más complicada, no es del todo



CONSEJO

Sólo dispondrás de dos minutos por nivel, así que concéntrate en superar las pruebas una a una, en lugar de todas a la vez. ¡Si pasas dos o tres en un solo intento, tanto mejor!



CONSEJO

Aunque sólo estés patinando para ir de un punto a otro, intenta realizar algunas piruetas por el camino. Usa *nollies* y *fastplants* para acumular tus buenos puntos.

NIVEL 1 GAP BONUSES

¡Cuidadín con esas aberturas! Golpéalas para obtener puntos de bonificación

'GRAN BARANDILLA'
Pasa por toda la barandilla larga del medio de la sala y tírate al final.

'POR ENCIMA DE LA *PIPE*'
Toma mucha velocidad y prueba un salto enorme para pasar el ancho de la *pipe* de un salto.

'SALA SECRETA'
Intenta "Por encima de la *pipe*", pero apunta adonde estaba la cinta oculta y salva tanto la *pipe* como el pasillo secreto sin tocar el suelo.

'HUECO KICKER'
Salta por el hueco de entre las dos pequeñas rampas Kicker a mano izquierda.

'TRANSFERENCIA'
Salta de la *pipe* hacia el suelo, o salva la rampa de la caja 2 de un tirón.

'*GRIND* DE TRANSICIÓN'
Gana velocidad en la *pipe*, salte de un brinco hacia las rampas iniciales y *grindea* por el reborde de la rampa de debajo.





SKATER-BOB BURNQUIST

Su singular estilo hace de Bob uno de los *skaters* más vibrantes y originales que han surgido en décadas.

OLLIE	4
VELOCIDAD	6
AIRE	6
EQUILIBRIO	4

PIRUETAS ESPECIALES

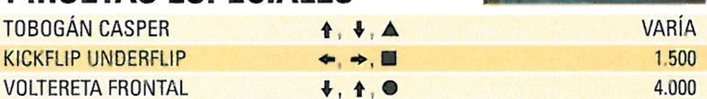
SMITH A UN PIE	→, →, ▲	VARÍA
VOLTERETA HACIA ATRÁS	↑, ↓, ●	4.000

SKATER-KAREEN CAMPBELL

Este joven *skater* ha desarrollado un refinado estilo metropolitano basado en su dominio de auténticos escenarios callejeros.

OLLIE	7
VELOCIDAD	4
AIRE	4
EQUILIBRIO	6

PIRUETAS ESPECIALES



TOBOGÁN CASPER	↑, ↓, ▲	VARÍA
KICKFLIP UNDERFLIP	←, →, ■	1.500
VOLTERETA FRONTAL	↓, ↑, ●	4.000



CONSEJO

A menos que haya una razón obvia, procura estar siempre en movimiento. Estar parado no te reportará punto alguno, sólo harás que malgastar un tiempo precioso.



CONSEJO

Añade siempre rotaciones a los movimientos básicos al usar las rampas o saltar desde salientes elevados. Un simple movimiento de 50 puntos se puede multiplicar varias veces con un par de giros.



imposible: ve a por algunos de los selectos puntos Gap (de hueco), como "Por encima de la *pipe*" o "*Grind* de transición" y ve añadiendo rotaciones a porrillo para cosechar puntos.

NIVEL 2

Escenario: Escuela
Lugar: Miami



CINTA 1 - PASA GRINDEANDO POR CINCO MESAS

Mesa 1

En cuanto te tires de la rampa inicial, gírate para avistar la mesa del patio que hay ante ti.

Mesa 2

Baja por el camino al área junto a la piscina y gira a la derecha justo después de la rampa del fondo. La siguiente mesa está en la esquina.

Mesa 3

Sigue la pared de la derecha y recorre la sección de la *pipe* hacia el patio principal. Hay una mesa a mano izquierda nada más salir de la *pipe*.

Mesa 4

Tras acabar con la mesa 3, da un giro cerrado a la derecha y dirígete a la esquina opuesta del patio para deslizarte por la penúltima mesa.

Mesa 5

Por último, pasa recto por la zanja y la última mesa estará al otro lado del patio, cerca de la salida.

CINTA 2 - REUNIR LA PALABRA 'SKATE'

S

A la que te tires de la rampa inicial, gira a la izquierda y baja *grindeando* por la barandilla junto a los peldaños. En la bajada recogerás la S.

K

Tuerce ligeramente a la derecha al llegar abajo y apunta a las rampas Kicker de delante, saltando el hueco para pillarte la K que cuelga por arriba.

A

Encamínate a la derecha y busca el muro de grafitis ante ti. Sigue la cima señalada que hay justo delante y verás la A a la izquierda.

T

Vuelve a girar a la izquierda y pasa por la *pipe* hacia el área de la piscina. Usa un *ollie* o dos y gana algo de altura, volando hacia la izquierda y recogiendo la T.

E

Tuerce de nuevo a la izquierda al entrar en el área junto a la piscina y baja *grindeando* por la corta baranda de entre las dos piscinas para conseguir la última letra.

CINTA 3 - CINTA OCULTA

Una cinta fácil de encontrar. Gira a la izquierda al final de la pendiente inicial y usa la empinada rampa para subir al techo del gimnasio. Apunta al bloque a la izquierda del tragaluz abierto y usa las rampas cercanas para saltar ahí encima. Baja *grindeando* por el tablón largo de la izquierda y pasa luego por toda la pendiente de metal; salte con un *ollie* al final y agénciate esa cinta oculta.









NIVEL 2 GAP BONUSES

¡Aquí hay agujeros realmente grandes! ¿Puedes conseguirlos todos?

'HAZME HUECO'
Salta del final de la pendiente inicial y cae *grindeando* sobre el macetero de debajo.

'PASAMANOS DE LA RAMPA'
Baja *grindeando* por todo el pasamanos, donde se encuentra la S, y tírate del final.

'HUECO DEL MACETERO'
Haz un *ollie* hacia un macetero y salta los huecos de en medio hacia el siguiente.

'*OLLIE* BASURERO'
Recorre el pasadizo trasero de detrás del gimnasio y salta limpiamente uno de los contáiners.

'HUECO DE LA BARANDA DE LOS CONTÁINERS'
Grindea por la barandilla de encima de los contáiners que hay en la entrada al pasadizo y haz un *ollie* sobre el hueco para bajar fregando el pasamanos que hay al otro lado.

'ZANJA COMPLETA'
Cruza la anchura de la zanja del patio principal de un salto mediante las pequeñas rampas a cada lado.

'KICKER GAP'
Salta el hueco que hay entre las rampas Kicker del patio principal.

'POR ENCIMA DE LA PASARELA'
Usa la rampa al final de la zanja para cobrar velocidad, da la vuelta y tírate a la zanja, yendo por la cuesta para salvar la pasarela de un tirón.

'BARANDA DEL PATIO'
Puedes ir *grindeando* por lo alto de la pared del grafiti que hay en el patio si pasas a toda velocidad por las cajas inclinadas a cada lado y usas un *ollie* para caer encima.

'DE TEJADO A TEJADO'
Usa las rampas de la parte superior del gimnasio para efectuar un *ollie* y transferirte al tejado del edificio de enfrente.

SKATER-RUNE GLIFBERG

Oriundo de Dinamarca, Rune está experimentado en todo tipo de terreno y se siente a gusto donde quiera que elija patinar.

OLLIE 4
VELOCIDAD 7
AIRE 7
EQUILIBRIO 3

PIRUETAS ESPECIALES

LICKFLIP DE ATRÁS HACIA DELANTE	→, →, ▲	1,575
CRISTO AÉREO	↑, ↓, ●	2.100
PIRUETAS ESPECIALES	→, →, ▲	4.000

SKATER-BUCKY LASEK

Este tío va sin duda medio paso por delante de las reglas del *skateboarding* gracias a su formación en escabrosas instalaciones de patinaje.

OLLIE 5
VELOCIDAD 7
AIRE 6
EQUILIBRIO 3



PIRUETAS ESPECIALES

PIRUETA JUDO DE TALÓN	→, →, ▲	1.500
PASEO CON PIRUETA DE DEDO	↑, ↓, ●	2,000
KICKFLIP MCTWIST	→, →, ▲	4.000



SKATER-CHAD MUSKA

Este profesional de estilo propio expresa un entusiasmo por el deporte del *skateboarding* igualado sólo por sus dotes sobre la tabla.

OLLIE 6
VELOCIDAD 4
AIRE 4
EQUILIBRIO 7



PIRUETAS ESPECIALES

REBOBINADO DE 360	→, →, ■	1.500
VOLTERETA HACIA DELANTE	↓, ↑, ●	4,000
5-0 THUMPIN' A UN PIE	→, ↓, ▲	VARÍA

SKATER-ANDREW REYNOLDS

Reynolds ostenta un estatus de súper-héroe por su predisposición a lanzarse desde y sobre escaleras, tejados y huecos gigantescos.

OLLIE 6
VELOCIDAD 5
AIRE 3
EQUILIBRIO 7



PIRUETAS ESPECIALES

TRIPLE KICKFLIP	←, ←, ■	1.500
VOLTERETA HACIA ATRÁS	↑, ↓, ●	4,000
PIRUETA DE TALÓN - DESLIZAMIENTO BRUSCO	↓, ↓, ▲	VARÍA

CINTA 4/5 - PUNTUACIÓN RÉCORD/PUNTUACIÓN PROFESIONAL

Asegúrate de tocar suelo con una buena pirueta desde la pendiente inicial, gírate de inmediato y baja por la rampa al área de la piscina del fondo. Puedes quedarte en la mayor de las dos piscinas y probar tus mejores acrobacias; añádele a todo giros para acumular puntos. Procura no caer: aunque tienes un poco de margen de error, no puedes permitirte más de dos tropiezos si aspiras a la puntuación profesional.





NIVEL 3

Escenario: Centro comercial
Lugar: Nueva York

CINTA 1 - ROMPE CINCO DIRECTORIOS DEL CENTRO

Directorio 1

Ve al fondo del área del párking y entra en el centro comercial a través del cristal para luego subir por las escaleras mecánicas, en cuya parte superior encontrarás el directorio.

Directorio 2

Intenta seguir la doble ruta de saltos del "hueco de la fuente": toparás directo contra el segundo directorio en lo alto. Si no, sube por la segunda escalera mecánica y da la vuelta para encontrarlo.

Directorio 3

Tírate al suelo, donde el estanque, y no te separes del lado izquierdo, donde darás con el siguiente directorio en el exterior de una pizzería.

Directorio 4

Baja a saltos por la siguiente escalera mecánica y supera la pequeña rampa a la vuelta de la esquina. Haz ahora un *ollie* hacia el saliente corto de delante y atraviesa el directorio que hay allí.

Directorio 5

El último directorio se encuentra en el área exterior: ve recto por entre los árboles y al otro lado del estanque antes de cargártelo para adquirir la cinta.

CINTA 2 - REÚNE LA PALABRA 'SKATE'

S

Patina rampa abajo hacia el área principal del centro comercial y *grindea* por el último pasamanos de la izquierda para pillarte la letra antes de traspasar el cristal.

K

Ignora la escalera mecánica y tira a la derecha: la K se halla en el borde de los arbustos que hay cerca de la salida de incendios.

A

Déjate caer al nivel más bajo cerca de los ascensores y pasa fregando la baranda a mano izquierda por encima del estanque para recoger la A por el camino.

T

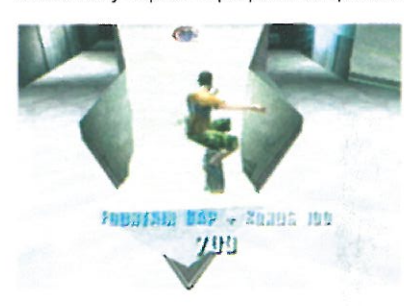
Baja a saltos por la tercera escalera mecánica y gira a la izquierda, saltando al saliente donde está el cuarto directorio y *grindeando* por la baranda inferior en pos de la T.

E

Ahora ve a toda prisa a la sección descubierta y pasa por la rampa que cruza el estanque pequeño, efectuando un *ollie* para saltar alto y completar el grupo de letras.

CINTA 3 - CINTA SECRETA

Conseguir esta cinta puede llevar varios intentos, ¡pero mola un mazo! Ignora el "hueco de la fuente" y permanece en el nivel del suelo, patinando hacia la derecha y dirigiéndote al saliente de delante. Corre por el camino a mano derecha de detrás de la fuente y usa la pequeña rampa de allí para salvar el coche, antes









CONSEJO

Aparte de *grinds* especiales y volteretas hacia atrás o delante, siempre puedes incorporar giros, *nollies* o *fastplants* en todos los movimientos especiales. ¡Imagina 1.500, 4.000 o incluso 8.000 puntos multiplicados por varias veces!

NIVEL 3 GAP BONUSES

¡Pedazo de agujeros que encontrarás! ¡Muchas oportunidades para obtener

'HUECO DE LA FUENTE'
Sube por la primera escalera mecánica y salta a lo alto de la bandera de detrás del directorio. Haz un *ollie* por encima del hueco pequeño y baja corriendo por la pendiente estrecha, realizando otro *ollie* y cayendo en el pequeño orificio que hay en la construcción de la fuente de delante.

'HUECO DE LA FUENTE'
Una vez en la fuente, sal del otro lado con un brinco y ve a caer en la escultura de extraña forma para hacerte con otro *bonus*.

'HUECO DEL MACETERO'
Haz un *ollie* hacia los pequeños bancos de debajo de la primera escalera mecánica y salta los huecos que hay entre ellos.

'EL SALTO VOLADOR'
Después de completar los saltos del hueco de la fuente y llegar al nivel superior (o subir la segunda escalera), ve a todo correr a la barrera de delante y pásala con un *ollie*, volando hacia el suelo de debajo.

'COFFEE GRIND'
Ve fregando por toda la descomunal baranda que va más allá de la fuente que hay en el exterior de la cafetería.

'HUECO ARRIBA' / 'HUECO ABAJO'
Entra en el área de los ascensores y sube corriendo por las rampas que hay junto a cualquier de estos, sirviéndote de ellas para saltar el hueco y caer en la rampa de enfrente. La rampa de la izquierda te brinda el *bonus* "Arriba", mientras la de la derecha te ofrece el de "Abajo".

'POR ENCIMA DE 16 PELDAÑOS'
Ve a la izquierda de la segunda escalera mecánica y ejecuta un *ollie* inmenso sobre el tramo de escaleras que hay allí: debes salvarlas todas para echar mano al *bonus*.



de llegar a la siguiente rampa con un *ollie* enorme y saltar ligeramente a la izquierda. *Grindea* en la bajada para caer sobre las barandas de encima del estanque; para conseguir la cinta, debes mantener el equilibrio en todo el tramo y saltar del final sin caerte.

CINTA 4/5 – PUNTUACIÓN RÉCORD/PUNTUACIÓN PROFESIONAL

Realiza algunas cabriolas vistosas con montones de giros mientras te diriges al centro comercial, y asegúrate entonces de ir a por los combos de saltos del "hueco de la fuente/salto volador". Al





tocar tierra, métete en el área del ascensor y usa las diversas rampas de la pared para dedicarte en serio a conseguir las acrobacias importantes. No te preocupes por nada más: tú ve haciendo todas las piruetas especiales que puedas para alcanzar las puntuaciones máximas como quien no quiere la cosa.

NIVEL 4 GAP BONUSES

Venga, unos cuantos huecos más... ¡Golpea la *pipe* para ganar!

'SOBRE LA CAJA'
Salta la caja inclinada a la izquierda de la baranda que hay justo en el exterior de la *pipe*.
'SOBRE LAS VIGAS'
Un hueco chungo. Cobra velocidad y transfiérete a la *pipe* mediante la rampa exterior, saltando alto con un *ollie* para salvar las vigas de metal de arriba.
'ÁNGULO DE LA PISCINA'
Tírate a la piscina gris de la derecha y acelera un poco antes de hacer un *ollie* y saltar, transfiriéndote al pequeño afloramiento de hormigón con un pilar de metal.
'HUECO DE LA PARED'
Usa la pendiente cercana para dar un salto por encima de la sección más alta de baranda que cae justo enfrente de donde empiezas el nivel.

NIVEL 5 GAP BONUSES

Vamos a por unos cuantos huecos fáciles Con suerte, los golpearás sin darte cuenta

'OLLIE SOBRE UN TAXI'
Haz un *ollie* por encima de cualquiera de los taxis en marcha a los que pasas mientras patinas por el nivel.
'OLLIE SOBRE UN COCHE'
Haz un *ollie* sobre cualquiera de los coches aparcados junto a los que pasas en tu ir y venir por el nivel.
'KICKER GAP'
Franquea cualquiera de las dos rampas Kicker que hay ante ti en la salida y toca suelo sano y salvo.
'KICKER HACIA LA CALLE'
Gírate en la salida y corre hacia delante, usando las rampas Kicker para hacer un *ollie* y caer al nivel de la calle de encima.
'HUECO DEL CARTEL CUTRE'
Usa la rampa cercana para ganar velocidad y salta la esquina del bloque triangular con el cartel de 'No patinar' encima.
'HUECO DE LA PARADA DEL BUS'
Salta limpiamente cualquiera de las paradas de autobús sin romper el cristal.
'HUECO CAMIÓN-TÚNEL'
Sube la rampa que da a la parte trasera del camión que se halla en el rincón del fondo a la izquierda del nivel y salta a través del cristal para entrar en el túnel de más allá.
'ENTRADA SECRETA DEL TÚNEL'
Usa la rampa a la izquierda del camión para impulsarte, gírate y ve a la rampa de detrás de ti para salir despedido a través del cristal y meterte en el túnel de encima.
'DE TEJADO A TEJADO'
Entra en el área de la rampa del tejado por medio del túnel de encima y cobra velocidad en el lado derecho, antes de salir corriendo de la rampa de la izquierda hacia la piscina del tejado de enfrente.

NIVEL 4

Escenario: Windy City Slam
Lugar: Parque de patinaje municipal de Chicago

Puede que al principio lleve unos cuantos intentos, pero éste es el sitio ideal para perfeccionar tus piruetas especiales y combos favoritos mientras a la vez consigues una medalla de oro. Para estar seguro de triunfar en el torneo, te conviene pegarte a la *pipe* principal al fondo del nivel para realizar movimientos destacados y amasar suficientes puntos. La medalla de oro está reservada a aquellos que puntúen por encima de los 10.000 y cometan los menos errores posibles. Aquí hay más margen para el error que en anteriores torneos, pero de toda manera no puedes permitirte caer más de dos veces si quieres ganar sin problemas.



NIVEL 5

Escenario: Centro de la ciudad
Lugar: Minneapolis

CINTA 1 – CÁRGATE CINCO CARTELES DE 'NO PATINAR'

Cartel 1

Sal de la callejuela inicial y gira un poco a la izquierda hacia el área de la fuente, tumbando el cartel al entrar.

Cartel 2

Gira a la izquierda para adentrarte en el área de la fuente y sal subiendo por la rampa del otro lado, tirando otro cartel al salir.

Cartel 3

Apenas salir del área de la fuente, ve a la rampa que tienes delante y transfiérete a lo alto del bloque triangular para dar con el siguiente cartel.

Cartel 4

Déjate caer y sigue por la calle; hay otro cartel a la derecha, un poco más adelante. Este cartel también te lo puedes cargar dándote la vuelta al principio y saltando al nivel de encima mediante las rampas Kicker.

Cartel 5

Gira a la izquierda en la gran rampa del camión de la esquina para ir al gran edifi-



SKATER-GEOFF ROWLEY

Rowley, uno de los mejores *skateboarders* británicos, es un tío con clase que se mueve exclusivamente por barandas y enormes escaleras.

OLLIE 7
VELOCIDAD 5
AIRE 3
EQUILIBRIO 6



PIRUETAS ESPECIALES

DOBLE SÚPER VOLTERETA	→, ↓, ■	1.500
VOLTERETA HACIA ATRÁS	↑, ↓, ●	4.000
TOBOGÁN OSCURO	←, →, ▲	VARÍA

SKATER-ELISSA STEAMER

La líder del *skateboarding* femenino saldó con nota su enfrentamiento contra los grandotes en la competición del Skatepark de Tampa.

OLLIE 6
VELOCIDAD 4
AIRE 5
EQUILIBRIO 6



PIRUETAS ESPECIALES

GRIND DE PRIMERA	←, ←, ▲	VARÍA
JUDO MADONNA	←, ↓, ●	1.500
VOLTERETA HACIA ATRÁS	↑, ↓, ●	4.000











cio de cristal, en cuyo exterior te aguarda el último cartel con los brazos abiertos.

CINTA 2 - REÚNE LA PALABRA 'SKATE'

S

Ve a la rampa Kicker que hay justo ante la salida y apunta ligeramente a la derecha hacia el saliente del lado. Desde aquí, salta del final y *grindea* por el pasamanos de la pared antes de saltar de nuevo y tomar la letra de encima.

K

Da un giro a la izquierda y dirígete al área de la fuente. Mantén la velocidad constante y acomete la cuesta en la base de la fuente para efectuar un *ollie* y recoger la K que hay allí colgando.

A

Vete del área de la fuente por donde viniste y sube todo recto por la pendiente de la izquierda. Pasa el edificio de fachada de cristal y realiza un *ollie* sobre la rampa de la pared de la izquierda en busca de la A de la pared.

T

Usa la rampa del camión o bien la de la derecha para entrar en el túnel de encima que lleva a los tejados: la T se halla en su interior.

E

Tírate de vuelta al nivel de la carretera y aléjate del edificio de cristal. Ve a la primera rampa de la derecha para hacer un *ollie* y deslízate por la barandilla elevada a por la letra final.

CINTA 3 - CINTA OCULTA

Gírate en el inicio y usa las rampas Kicker para subir al nivel de la calle de encima. Gira a la izquierda y ve por la rampa de la parte trasera del camión, volando hacia el pasillo de encima; sigue el túnel y sube a los tejados. Gira un poco a la izquierda y patina por la mini-rampa hacia el área de la rampa del tejado. Toma impulso en el lado derecho y corre a toda velocidad hacia el hueco que tienes detrás: saldrás volando hacia el tejado de enfrente y recogerás la cinta suspendida en el aire... ¡si llegas lo bastante lejos, claro está!

CINTA 4/5 - PUNTUACIÓN RÉCORD/PUNTUACIÓN PROFESIONAL

En vista de que aquí hay muy pocos sitios donde te puedas dedicar a sacarte piruetas de la manga, esto puede ser bastante difícil. El mejor lugar va a ser sin duda la piscina que hay en lo alto del edificio cerca de la cinta oculta, pero para cuando llegues allí ya habrás perdido la mitad de tu tiempo. En vez de eso, prueba a usar las rampas de la pared que quedan frente a frente al otro lado de las carreteras para llevar a cabo tus mejores cabriolas; eso sí, ¡ten cuidado, porque no vas sacar nada bueno de que te espachurre un taxi!

NIVEL 6

Escenario: Downhill Jam
Lugar: Phoenix

CINTA 1 - ABRE CINCO VÁLVULAS

Válvula 1

Baja desde el principio y márcate un *ollie* en la primera rampa a la derecha. *Grindea* al caer para pasar por la baranda doble y abrir la primera válvula.

Válvula 2

Déjate caer enseguida y gira a la izquierda, ignorando la primera rampa señalizada con flecha. Sube por la segunda y pilla la válvula al hacer un *ollie* hacia la baranda de delante.

Válvula 3

No te separes de la pared a mano izquierda y usa la rampa que hay justo en el exterior de la *pipe* para alcanzar un pasamanos encima: deslízate por él para acertar en plena válvula número tres.

Válvula 4

Tírate a la *pipe* y avanza por ella a toda pastilla más allá del primer pilar de roca. Vuelve a la mitad del trazado y haz un *ollie* desde la rampa baja de delante para caer en el elevado pilar de roca y llegar a la cuarta válvula.

Válvula 5

Sigue hasta el fondo del trazado y toma la ruta de la izquierda rampa abajo, justo tras la piscina de agua poco profunda. No te despegues de la pared de la derecha y salta enseguida para atrapar la última válvula antes de llegar al final.

CINTA 2 - REUNIR LA PALABRA 'SKATE'

S

Ignora todos los demás obstáculos de la salida y sube por el lado izquierdo de la primera rampa señalizada; luego haz un *ollie* para recoger la S a un lado.

K

Sigue bajando por el camino, más allá de la gran arcada de roca, y gira luego de inmediato para ver otra rampa. Ve por ella y deslízate por la baranda doble de encima para conseguir la K.

A

Tírate a la *pipe* y ve de acá para allá para ganar velocidad. Tira hacia delante para saltar a lo alto del lado de la derecha, patina hasta la parte superior y usa la mini-rampa de allí para hacerte con la A. ¡Eso sí, ojo con no caer al agua!

T

Patina por la pista y vira alrededor del pilar de roca con la cuarta válvula en la punta, volviendo al centro, al otro lado, para pasar por la rampa pequeña. Saldrás por los aires y le echarás el guante a la T.

E

Es la letra más chunga. Usa las rampas de la pared que hay justo más allá de la piscina de agua poco profunda para adquirir altura y haz un *ollie* a la derecha. *Grindea*







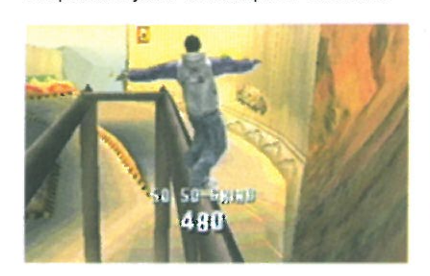
CONSEJO

Quizá no te parezca gran cosa, pero echa siempre un vistazo al nuevo equipamiento al que tengas acceso. ¡Un buen *skater* no es nadie sin un buen monopatín!



CONSEJO

Si estás en una *pipe* o una rampa y debes recuperarte de un caída para ganar algo de velocidad, usa un *handplant*. Eso sí, no te excedas o volverás a acabar en el suelo.





NIVEL 6 GAP BONUSES

¡No pierdas el tiempo!
¡Los huecos de este escenario son espeluznantes!

'25 pies' / '50 pies' / '75 pies'
Tras darle a la cuarta válvula, baja por la pendiente de roca al túnel de debajo. Haz un *ollie* al llegar a la rampa de flecha amarilla del fondo para echar a volar: cuanto más lejos llegues, más *bonus* recibirás.

'HUECO DE LA COMPAÑÍA ELÉCTRICA NEVERSOFT'
Da un salto y pasa por toda la baranda que hay en la parte superior de la recta final, donde se halla la E. Déjate caer al final de todo para hacerte con los puntos.









Apréndete tus sitios favoritos para efectuar súper combos y movimientos importantes, de modo que, si vas corto de puntos, puedas compensar con facilidad parte de esa escasez.

enseguida y caerás sobre una baranda muy elevada, pero no te la des, porque la E está hacia la mitad de ésta.

CINTA 3 - CINTA SECRETA

Quizá ésta sea la cinta más difícil de conseguir a la primera, porque está muy alejada. Baja por el camino y usa la rampa de la izquierda, justo en el exterior de la *pipe*, para llegar a la baranda de encima. Deslízate por ella más allá de la tercera válvula hacia el otro lado, luego sigue el saliente y *grindea* de nuevo por la siguiente baranda hacia el lado opuesto de la desembocadura. Mantén una buena velocidad y usa la rampa de la pared para salvar el hueco de encima de la alcantarilla, dírígete después al saliente rocoso de delante y realiza un *ollie* para subirte a él. Patina por la derecha al otro lado de la desembocadura y salta el siguiente hueco en la alcantarilla mediante las rampas de la pared, antes de correr por último por la recta de hormigón y marcarte un *ollie* desde el final a fin de caer en el pilar de roca, recogiendo la cinta en lo alto. ¡Uf!

CINTA 4/5 - PUNTUACIÓN RÉCORD/PUNTUACIÓN PROFESIONAL

Esto es relativamente fácil, considerando que hay una *pipe* descomunal situada en



medio de la ruta. Ejecuta algunos movimientos cañeros en el inicio, usando las rampas y barandas dobles para poner tu indicador especial al máximo antes de entrar en la *pipe*. Usa una amplia gama de piruetas y añade giros sin para que incluso el más simplón de los movimientos multiplique su puntuación. Rebasarás la puntuación récord con facilidad y llegarás a la puntuación profesional hacia el fin de los dos minutos... ¡siempre que no beses el suelo!

NIVEL 7

Escenario: Burnside Asphalt Annihilation
Lugar: Portland

En este torneo suben las apuestas: puedes permitirte caer una o quizá dos veces, siempre que te recuperes deprisa y consigas al menos 20.000 puntos con hábiles combos de piruetas. Lo mejor que puedes hacer es usar la *pipe* en la que empiezas para pegar un bote y caer *grindeando* sobre la viga de hormigón de encima, saltando para que no te tiren. Si lo haces bien, puedes sacarte más de 10.000 puntos de un solo combo. Céntrate en tus mejores acrobacias y en llevar a cabo la importante pirueta del 'hueco del puente' para acumular puntos más que suficientes y ganar la medalla de oro sin apuros.

NIVEL 8

Escenario: Las calles
Lugar: San Francisco

CINTA 1 - DESTROZA CINCO COCHES PATRULLA

Coche patrulla 1

Olvídate de tirar hacia delante al empezar; en vez de eso, gira de inmediato a la izquierda para ver el primer coche justo debajo de ti. Baja de un salto y *grindea* por el techo para volarlo.

Coche patrulla 2

Sigue la carretera al fondo de la rampa inicial hacia la izquierda y ve más allá de la fuente para hallar otro coche parado en el lado izquierdo de la carretera.

Coche patrulla 3

Corre más allá de los diversos edificios y la rampa en espiral hasta la escena del crimen cerca de Chinatown: ¡allí hay







un buen puñado de coches patrulla esperándote!

Coche patrulla 4

A la derecha junto al tercer coche patrulla en la escena del asesinato.

Coche patrulla 5

Sigue por la carretera hasta estar casi de vuelta en la rampa inicial. Justo antes de llegar ahí, pasarás una cafetería en cuyo exterior está aparcado el último coche patrulla.

CINTA 2 - REÚNE LA PALABRA 'SKATE'

Esta vez, la ruta más rápida hacia todas las letras es recogerlas sin seguir el orden.

K

Sube la cuesta de delante al principio y baja siguiendo la estrecha pasarela con baranda hasta el fondo. Gira enseguida a la derecha y cárgate el cristal para agenciarte la letra que hay detrás.

S

Tírate a la calle de debajo y tuerce a la izquierda, corriendo para dejar la carretera y subir por la rampa de delante que



NIVEL 7 GAP BONUSES

Utiliza los consejos para ganar
El oro está cada vez más cerca

'GRIND DEL PUENTE'
Usa una de las rampas cercanas para saltar a la viga de hormigón superior, y deslízate por ella antes de tirarte a por los puntos.

'HUECO DEL PUENTE'
Consigue algo de velocidad y ve a la rampa de la flecha cerca de la piscina vertical para volar por encima de la viga de hormigón y caer al otro lado sin tocarla.

NIVEL 8 GAP BONUSES

Ha llegado la hora de los huecos serios
Necesitas hacerlo lo mejor que puedas

'HUBBA GAP'
Sal de la rampa inicial y gira a la izquierda, pasando bajo la arcada de delante y usando la rampa de la pared de la derecha para conseguir algo de velocidad. Ahora gírate y ve a la pequeña rampa Kicker para salvar el puente de hormigón de un salto sin tocarlo.

'HUECO DE LA FUENTE'
Patina hasta más allá de la plaza principal de la pagoda a tu derecha y gírate para ponerte de cara a la fuente. Súbete a ella mediante un *ollie* y recórrela toda antes de saltar al saliente elevado de delante a por el *bonus*.

'HUECO DE LA PAGODA'
Sigue el saliente de después del 'hueco de la fuente' y continúa por el exterior de los edificios hasta llegar a la pasarela superior. Ve por ella y salte de un *ollie* al final, cayendo a través de la pagoda de cristal de debajo en busca de algunos puntos extra de bonificación.

'DE RAMPA A RAMPA'
Ve a Chinatown, pasados los coches patrulla 3 y 4, y ve por las rampas de debajo de la A. Brinca de una rampa a la otra y recoge la bonificación Gap.

'HUECO DE LA CALLE'
Toca el suelo tras 'De rampa a rampa' y tira ligeramente a la derecha, atravesando la ventana y cayendo en la calle de debajo: ¡por este sencillo movimiento recibirás más puntos de *bonus*!

'HUECO DEL PORCHE'
Tras salir de 'De rampa a rampa', dirígete a la izquierda por el callejón repleto de farolas y salta el hueco por encima de los grandes peldaños hacia el hormigón de debajo.

'BAJANDO LA ESPIRAL'
Una vez que saltes al interior del edificio que contiene la T, pasa por la salida y realiza un *ollie*, *grindeando* enseguida hasta el final de la baranda de la rampa antes de tirarte a la calle.

'TRETA DEL COCHE'
Haz un *ollie* sobre cualquiera de las camionetas o tranvías en marcha a los que pasas mientras te mueves por las calles.

SKATER-OFFICER DICK

Aunque también le va lo de subirse a una tabla, el agente Dick ha dedicado su vida a detener a todos los *skaters* ilegales del mundo.

OLLIE 6
VELOCIDAD 6
AIRE 6
EQUILIBRIO 6



PIRUETAS ESPECIALES

ADOPTAR LA POSTURA	←, ←, ●	1.575
VOLTERETA HACIA ATRÁS "¡YEPAAA!"	↓, ↑, ●	4.000

SKATER-JAMIE THOMAS

La líder del *skateboarding* femenino saldó con nota su enfrentamiento contra los grandotes en la competición del Skatepark de Tampa.

OLLIE 5
VELOCIDAD 5
AIRE 5
EQUILIBRIO 7



PIRUETAS ESPECIALES

GRIND DE PRIMERA	↑, ↑, ▲	VARÍA
JUDO MADONNA	←, ↓, ■	1.500
VOLTERETA HACIA ATRÁS	↓, ↑, ●	4.000





tiene el grafiti encima. Hallarás la S en lo alto de la cuesta.

E

Vuelve a la carretera y sigue por ella hasta llegar al edificio con dos pequeñas fuentes en el exterior. Ve a la rampa de enfrente para cobrar velocidad, echa a correr por ahí, haz un *ollie* y atraviesa el cristal a lo bruto. Usa la gran *pipe* brillante del interior para efectuar un *ollie* y hacerte con la letra que cuelga por arriba.

T

Avanza un poco más por la calle y usa la pendiente junto a la rampa en espiral para cruzar mediante un *ollie* la ventana y entrar en la sala de encima. Recoge la T antes de deslizarte por la baranda del exterior para volver a la carretera.

A

Por último, corre hacia Chinatown y ve por cualquier de las rampas de allí para hacer un vuelo y agarrar la última letra en el exterior del teatro.

CINTA 3 - CINTA SECRETA

Si bien llegar a la cinta no es demasiado difícil, lo que es hacerte con ella precisa de puntería y un excelente control de la velocidad. Ve más allá de la plaza y gírate para ponerte de cara a la fuente grande: súbete con un *ollie* y patina por ella, saltando el hueco hacia el saliente del edificio de delante. Sigue el saliente y salta otro hueco. Luego sube por la larga cuesta hasta lo más alto de la torre donde te aguarda una larga pasarela de madera. Manteniendo la velocidad, corre por toda la pasarela, haz un *ollie* desde el final y apunta al medio de la pagoda de debajo para tomar la cinta al caer.

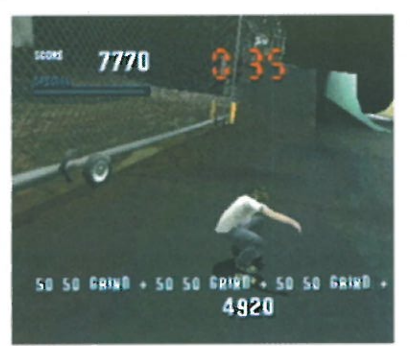
CINTA 4/5 - PUNTUACIÓN RÉCORD/PUNTUACIÓN PROFESIONAL

El ingente número de puntos que aquí hacen falta no es moco de pavo, pero no es imposible si lo intentas de verdad. Para empezar, ejecuta un combo de narices sobre la larga baranda que tienes delante al empezar: ¡cualquier cosa en torno a los 13.000 puntos irá bien! Luego ve directo a por el 'Hubba Gap' a la izquierda, bajo la arcada. Consigue esa bonificación Gap para luego permanecer en la pequeña *pipe* de detrás durante el resto del tiempo. Usa tus mejores piruetas y mete giros aquí y allá, pero ten cuidado de no caerte de los finales de las rampas o nunca lograrás los 50.000 puntos necesarios para la puntuación profesional.

NIVEL 9

Escenario: Conspiración de Roswell
Lugar: Nuevo México

Éste puede ser una competición difícil la primera vez, por la sencilla razón de que necesitas conseguir más de 30.000 puntos sin cometer NI UN error en las tres eliminatorias para tener alguna posibilidad de triunfo. Podrías probar a ejecutar una amplia variedad de *grinds*, *ollies* y piruetas... o bien podrías limitarte a permanecer en la ancha rampa de metal que hay justo a la derecha de la posición inicial e ir a saco con tus mejores acrobacias. Añade a cada cabriola tantos giros como puedas y usa a tope el indicador especial; eso sí, no te arriesgues con ninguna pirueta realmente peligrosa o es probable que acabes con el culo por tie-



rra y en el último lugar. Ve realizando piruetas sin parar hasta que se agote el tiempo y tendrás una posibilidad de ganar la última medalla de oro del juego.



CONSEJO

No subestimes los *nollies*. Aunque se trate de un movimiento menor, si lo agregas a un combo cuenta como otro movimiento y te supone unos puntillos extra.



NIVEL 9 GAP BONUSES

Y por último, unos cuantos huecos... ...¡Diseñados con auténtica *bad milk*!

'HUECO DEL CANAL'
Al fondo del todo del nivel, sube por la rampa marrón de la derecha y pasa por el saliente a la izquierda, saltando el hueco de encima de las puertas correderas del hangar en dirección al saliente de enfrente.
'GRIND DEL EXTRATERRESTRE'
Cruza la puerta de la parte trasera del nivel de la derecha y sube la cuesta hacia el siguiente grupo de puertas. Salta al pasamanos de detrás y deslízate por él, saltando los huecos y dejándote caer por el final del fondo.
'BHOUSE RAIL'
Gira a la izquierda al inicio y pasa por la baranda de encima de la rampa. *Grindea* por la tres secciones par recibir el *bonus*.

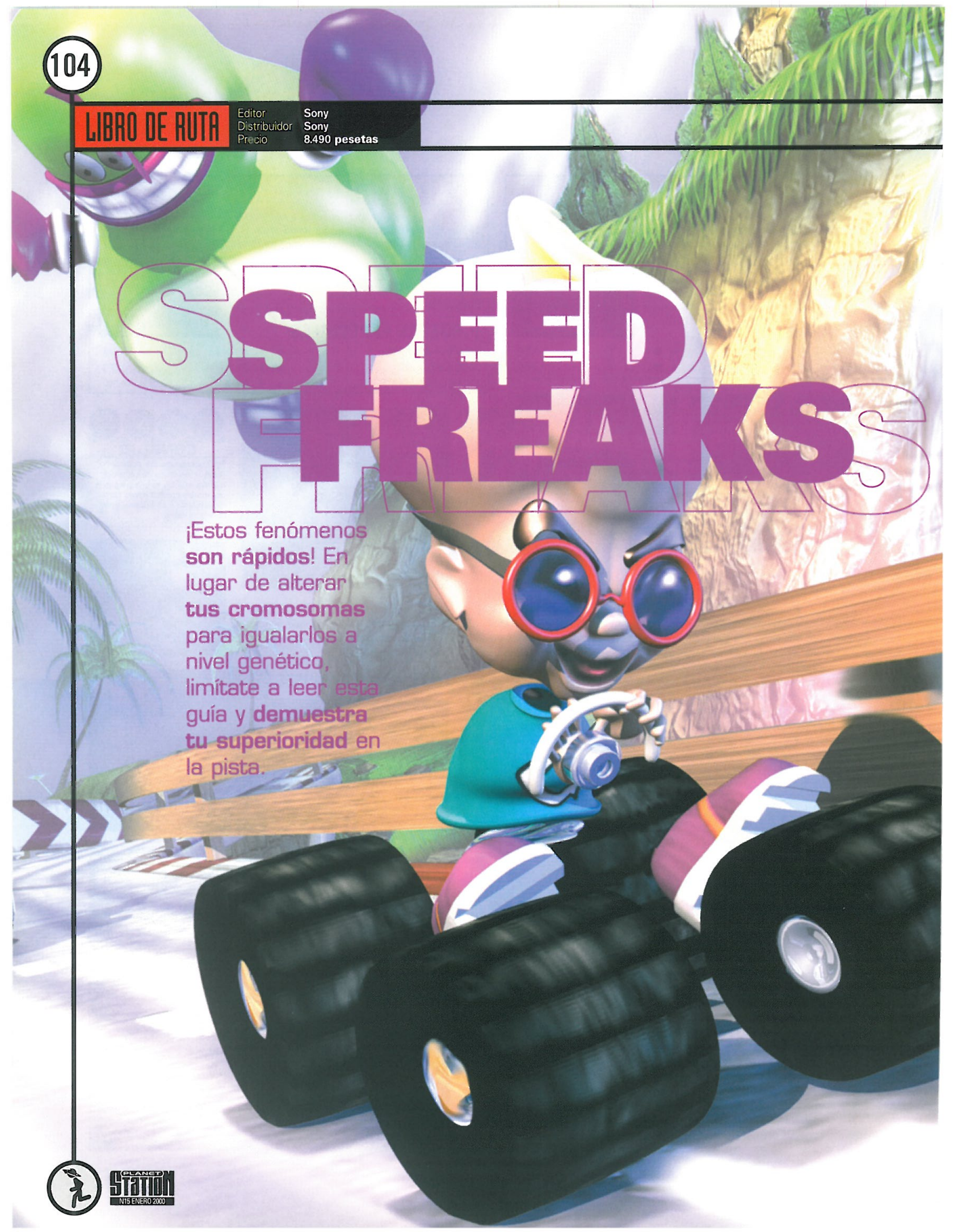
LOS FUNDAMENTOS

Una guía con los términos esenciales del *skateboarding*
¿Sabes lo suficiente para ser un *skater* profesional?

Si quieres ser alguien en el mundo de Tony Hawk, debes aprenderte la jerga. Familiarízate con estos términos y ¡sal ahí fuera a patinar!

OLLIE
Un salto elemental; cuando pisas la parte trasera del monopatín al saltar, lo levantas contigo.
NOLLIE
Parecido al *ollie*, sólo que el monopatín gira 360º antes de que caigas.
FASTPLANT
Un salto alto en el que agarrar la parte frontal del monopatín te permite caer sobre salientes más elevados.
HANDPLANT
En esta maniobra, que se suele realizar en el reborde de una *pipe*, el *skater* hace el pino con un mano mientras balancea el monopatín con los pies erguidos. ¡Un movimiento difícil!
GRINDEAR
Pasar con el monopatín por una barandilla o saliente usando sólo el impulso y no las ruedas.
TRANSFERIRSE
Saltar de una sección de patinaje a otra (por ejemplo, de una *pipe* al suelo principal).
TOMAR AIRE
Dar un gran salto desde una rampa o un saliente.

Editor Sony
Distribuidor Sony
Precio 8.490 pesetas



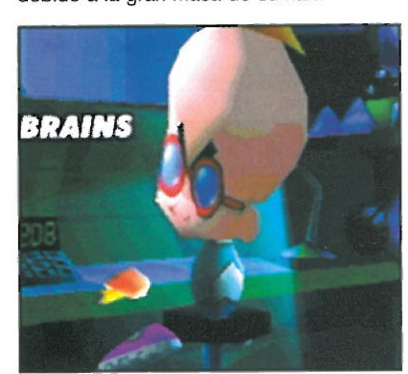
SPEED FREAKS

¡Estos fenómenos **son rápidos**! En lugar de alterar **tus cromosomas** para igualarlos a nivel genético, limítate a leer esta guía y **demuestra tu superioridad** en la pista.

LOS FREAKIES

BRAINS

Este kart es veloz pero pesado. Brains tarda en tomar las curvas y a menudo las ha de tomar muy abiertas. Eso sí, en las rectas lo compensa. Cuando se ve metido en una bronca, Brains rara vez pierde, debido a la gran masa de su kart.



TABATHA

La maniobrabilidad es la principal cualidad de Tabatha, quien realiza los giros más rápidos y cerrados. Su kart es bastante ligero, así que procura que no te atrapen en ninguna trifulca. También carece de velocidad en las rectas largas.



MONTY

Monty es muy ligero. Su círculo de viraje es bastante cerrado, por lo que es bueno esquivando los ataques. Monty conduce su liviano kart con rapidez, pero los corredores más grandes pueden causarle grandes desperfectos sin problemas.

TEMPEST

Tempest, el mejor piloto del grupo con diferencia, cuenta con la suficiente velocidad, así como con la maniobrabilidad necesaria para tomar la delantera. Elige su kart para pillarle el tranquillo al juego. Pasa a un corredor más potente una vez que te hayas quedado con la copla.



MONICA

Monica es la maestra efectuando toda clase de virajes cerrados. Es capaz de eludir enseguida los ataques enemigos gracias a su soberbio manejo. Se trata del mejor personaje para los circuitos expertos, donde cuenta más la maniobrabilidad que la velocidad.



BUSTER & WEDGIE

Incluso con la pega de llevar dos personas a bordo, este kart es el más veloz de todos los corredores iniciales. Esto se debe al enorme motor que lleva. La pega de tener ese mamotreto de motor es la notable reducción en la manejabilidad, debido al peso excesivo del vehículo.

PERSONAJES DE BONUS



COSWORTH

Cosworth es el primero de los personajes de bonificación. Si consigues derrotarlo en el modo Desafío, podrás seleccionarlo y correr con él. Su kart es muy ligero y cuenta con una buena velocidad punta. No lo metas en el centro de ninguna pelea o sus días estarán contados.

TETSUO

Con un motor turboalimentado bajo el capó, este kart corre que se las pela. Además de una velocidad increíble, tiene un manejo que le permite tomar la mayoría de curvas a todo trapo. Tetsuo tiende a salir mal parado de las colisiones. Usa su velocidad para alejarlo del pelotón.

BEEMER

Cuando se trata de potencia de motor pura, Beemer lo tiene todo. Cuesta vencerlo en el modo Desafío, pero una vez que lo logres será tuyo para siempre. Úsalo para batir todos tus antiguos récords a las mejores vueltas gracias al poder que desprende.

CONSEJO

¡Vivan las armas! Ve siempre directo a por las cajas de power-ups: son la única forma de nivelar las cosas.



Ir en primer lugar perjudica seriamente la salud. Quédate siempre en el medio del pelotón hasta las últimas vueltas, o si no los karts de la CPU confabularán contra ti.



Recoge todos los cargadores de energía que puedas: te proporcionan potencia para el turbo. También los hay especiales que te otorgan el máximo de energía al instante.



Aléjate del agua y la hierba. Puede resultar tentador recortar a través de las curvas, pero no lo hagas a menos que lleves puesto el turbo.



No malgastes la energía del turbo en el aire. A menos que tengas las ruedas en el suelo, no cobrarás velocidad dándole al turbo.



Practica las salidas hasta lograr una perfecta a cada ocasión.

CONSEJO

Conseguir una buena salida es esencial para ganar las difíciles carreras de los torneos.



Evita los saltos de la pista. Es mejor aminorar que perder velocidad en el aire.




ITEMS

COHETE
El cohete no guiado vuela en línea recta desde el morro de tu kart. Hay que apuntarlo con tiento para conseguir un impacto. Reserva esta arma para las rectas largas, o úsalo sin más para abrirte un camino entre un pelotón de karts.



COHETE TRIPLE
Como el cohete original, no está guiado. El alcance extra que supone la dispersión de tres proyectiles facilita el hacer diana. Si eres especialmente bueno, úsalo para eliminar a múltiples enemigos de un solo tiro.



RASTREADOR
Es una de las mejores armas. Una vez disparado, el rastreador buscará al oponente más cercano e impactará en él, sin necesidad de apuntarlo. Incluso persigue hasta cierto punto a los rivales más allá de una curva.



CARG. DE ENERGÍA PLENA
Este práctico ingenio llena tu barra de energía impulsora al máximo una vez activada, brindándote un impulso ilimitado. Púlete toda la energía de la barra antes de activar el cargador de energía plena para sacarle el máximo rendimiento.

POCIÓN
Proporciona inmunidad a todos los ataques enemigos, incluso físicos. Una vez bebido, tu corredor se vuelve invisible a los demás karts. Entonces puedes pasar a través de la masa de rivales apiñados, enviándolos por los aires.

CAÑÓN AMETRALLADOR
Con diez disparos en el cargador, el cañón ametrallador es formidable a corto alcance, así que espera a ponerte justo detrás del rival. Cada impacto con éxito desvía ligeramente al blanco: hacen falta múltiples impactos para fastidiar debidamente al enemigo.



BOMBA
Bomba es un nombre inapropiado para este artefacto, ya que actúa más bien como una mina. Una vez sembrada, la bomba se quedará en la pista hasta que algún pardillo tropiece con ella. Es buena idea plantarlas en curvas o atajos.



ARCO IRIS
El arco iris tarda unos segundos en cargarse, pero sus efectos pueden ser devastadores. Una vez liberado, círculos de poder multicolor se extienden y frenan a los vehículos de delante. Un arma demoledora, sobre todo en el modo a dos jugadores.



PRINGUE
Lo viertes justo detrás de tu vehículo. Cualquier kart que pase por encima dará vueltas sin control y frenará de forma momentánea. No se trata de un arma muy eficaz, así que deberías descargarla enseguida para poder recoger algo mejor.

REVENTÓN
Esta ensañada arma revienta los neumáticos de los karts de los demás contricantes de la carrera. Esto hace que frenen y pierdan el control. Reserva esta arma hasta que estés justo al final del pelotón y necesites volver a la carrera con rapidez.

CONSEJO
Evita quedar atrapado en un tiroteo con uno de los personajes. Una táctica típica de la CPU es hacer que uno de los suyos te frene mientras los demás corren hacia la meta.



Cuando tomes curvas cerradas, dale un toque al botón de turbo. Esta potencia extra te permitirá dar un giro brusco.



Suelta las bombas y los pringues en tramos estrechos o curvas cerradas, donde tus rivales no puedan esquivarlos.

DESAFÍO DE BONUS
Consigue karts extra
Llega el primero en todas las carreras

DESAFÍO DE COSWORTH
Cuando hayas llegado el primero en todos las pistas fáciles del modo Torneo, se te brindará la oportunidad de competir contra Cosworth en el modo Bonus. Debes efectuar dos vueltas en Millennium Park y acabar la carrera en primer lugar. Entonces podrás seleccionar a Cosworth en todos los modos de carrera.

DESAFÍO DE TETSUO
Una vez completadas todas las pistas intermedias en la primera posición, se hará disponible el desafío de Tetsuo. Véncelo en tres vueltas, en el circuito de Silver City, y quedará junto al resto de personajes en la cabaña del árbol, esperando a que lo elijas.

EL DESAFÍO DE BEEMER
Si finalmente logras llegar el primero en todas las pistas difíciles del modo Torneo, accederás al desafío de Beemer. Éste conduce el coche más veloz del juego. Tienes que derrotarlo en una carrera de tres vueltas en el circuito de Grand Rapids para poder seleccionarlo en los demás modos de carreras.

EXTRAS
Al completar con éxito cada torneo en los modos de un solo jugador accederás a bonificaciones como el modo Espectador y el Desafío Contrarreloj. Si eres lo bastante bueno para llegar primero en todas las carreras de los torneos, podrás acceder a un montón de modos y personajes extra.





RESUELTO
Una buena salida es esencial para la victoria
Practica como un poseso para asegurarte que lo harás siempre

CÓMO CONSEGUIR UNA SALIDA TURBO



[1] No toques el acelerador hasta que las tres luces estén en amarillo. Ve haciendo girar el motor mientras se encienden.



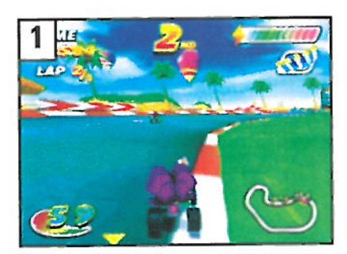
[2] Justo al llegar a la luz verde, pulsa y aguanta el botón del acelerador para conseguir una salida turbo en condiciones.



[3] Hay cuatro niveles de salida, según lo rápido que reaccionaras a la luz verde: buena, genial, excelente y perfecta.

SHIPWRECK SHORE PISTA FÁCIL

Todo el mundo está en la playa para correr en el primer circuito. La pista es fácil y llana, permitiéndote pisar a fondo. Sólo hay unas pocas curvas, así que puedes pasar por este circuito con bastante rapidez.



Al acometer la primera curva, recorta por el margen de hierba. Dale al turbo en la salida para poner tierra de por medio entre tú y tus rivales.



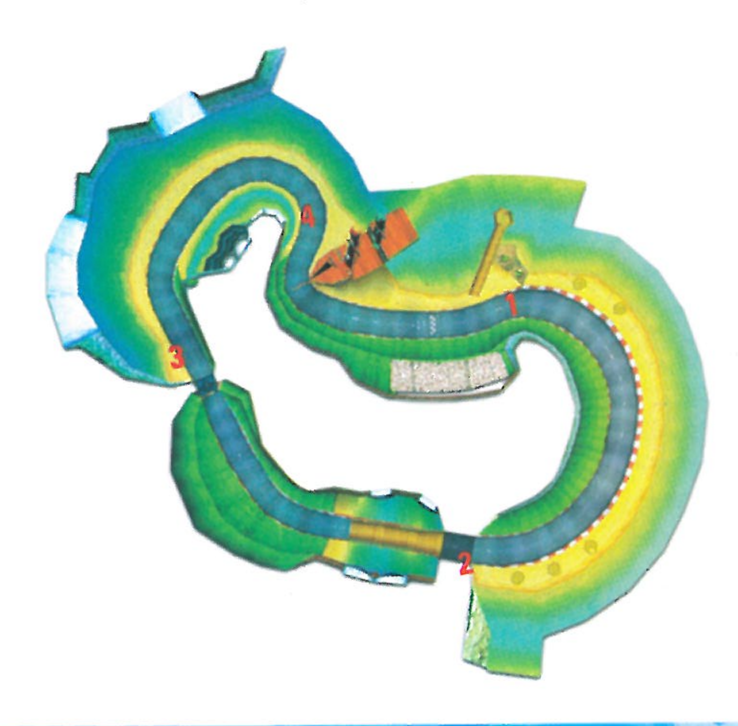
El puente es un lugar ideal para colocar armas pasivas como una bomba o el pringue, ya que en esta área hay poco espacio para maniobrar.



Tras pasar por el molino de viento, el trazado da un giro brusco a la derecha. Golpetea el botón de derrapada para dejarte llevar lejos del agua.



Vete derrapando hacia el barco hundido. Usa su cubierta podrida como rampa para salvar la curva. Procura esquivar los árboles al caer.



NEON CITY PISTA FÁCIL

Éste es un circuito rápido con múltiples rutas que confunden al jugador inexperto. Tendrás que franquear curvas de 90°: puedes pasarlas derrapando con facilidad, pero nunca subestimes el poder de una frenada a tiempo.





Tras el primer recodo, déjate llevar a la derecha del carrusel para recoger los power-ups. Úsalos en el túnel de delante.



La curva rápida de este lugar es el mejor sitio para darle al turbo. La mayoría de los demás pilotos la toman abierta, permitiéndote adelantarlos por el interior.



Justo antes de la meta, aparece esta curva brusca. Suelta el acelerador y derrapa hacia la izquierda. Esto te llevará en la dirección adecuada con el mínimo esfuerzo.



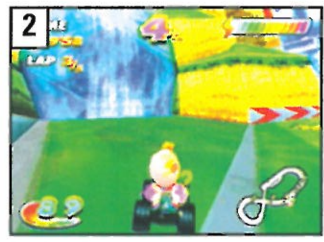
En la última vuelta, tira a la izquierda del carrusel. Se abrirá una puerta en la pared que te permitirá recorrer un atajo la mar de aparatoso.

MILLENNIUM PARK PISTA FÁCIL

Mitad pista de ceniza, mitad autopista, Millennium Park es un circuito bien sencillo en forma de ocho. Las cosas se pueden complicar un poquito al pasar de la autopista a la pista de ceniza, así que modera la velocidad al acercarte a las curvas.



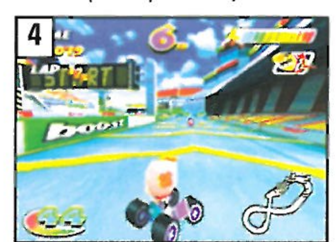
Si consigues una buena salida, lo más probable es que te estampes en la primera curva. Pasa de acelerar a saco y concéntrate en girar.



Tras la primera curva, pasa por la siguiente rampa a toda velocidad y tira a la izquierda. Dirígete al interior de la catarata para ir por un atajo.



Toma esta curva a la máxima velocidad. Cobra algo de altura desde la rampa y gira antes de caer para encarar la dirección correcta.

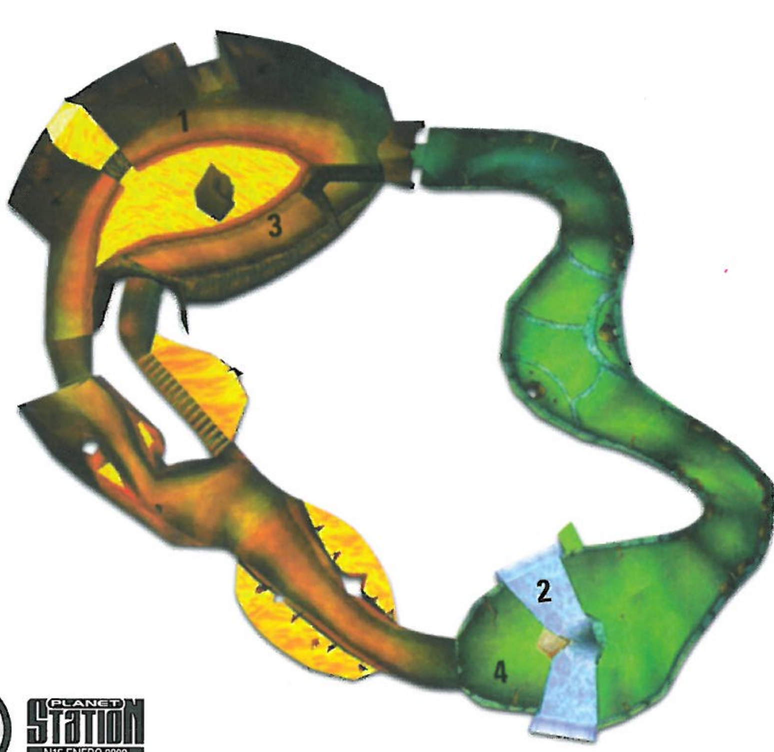


Al llegar a la recta final, gira a la derecha y entra en boxes. Está atiborrado de power-ups y ofrece un pequeño atajo.



THUNDER TRAIL PISTA FÁCIL

Esta pista es offroad, así que deberás derrapar un buen rato para salir de una pieza. Por si el mal agarre no bastara para ponerte de los nervios, espera a ver las mortíferas lagunas de lava que hay por ahí.





Aborda las lagunas de lava por la parte de arriba y a la derecha. Hay un cargador de energía plena justo en el terraplén. Deberás ir rápidamente para llegar a él sin problemas.



La catarata a la izquierda es profunda y puede tragarse un kart con facilidad. Pero esta ruta es más rápida y hay cargadores de energía justo tras la cascada.



La cosa cambia en la laguna de lava tras la tercera vuelta. El camino de la izquierda se abre al hundirse el muro de roca en el magma.



En la cuarta vuelta, el pilar que divide la catarata se abre al partirse. Te recomendamos que tomes esta ruta más rápida y directa.



SILVER CITY PISTA MEDIA

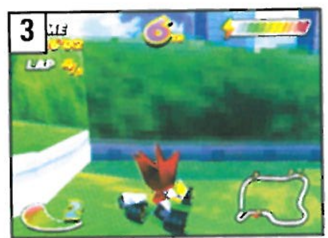
La primera pista del torneo es un circuito bastante fácil. Hay unos cuantos atajos ocultos entre la ciudad. Sácales todo el partido para mantener una buena ventaja. No olvides pasar por todas las flechas turbo de la pista: ¡seguro que los karts de la CPU no se los saltan!



Déjate llevar al carril de la izquierda y recoge los cargadores de energía al borde del agua. Es una maniobra arriesgada, pero bien vale la pena.



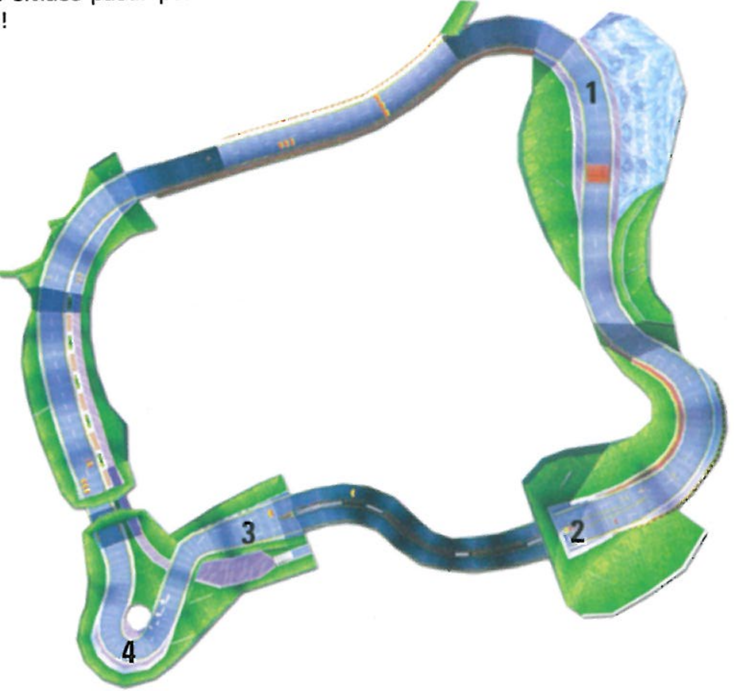
Al aproximarte al túnel, debes escoger un carril. La mejor ruta es la de la derecha, ya que ahí hay dos flechas turbo.



Tras salir del túnel, tira a la izquierda. Pasa a través del seto sospechosamente oscuro para dar con un atajo.

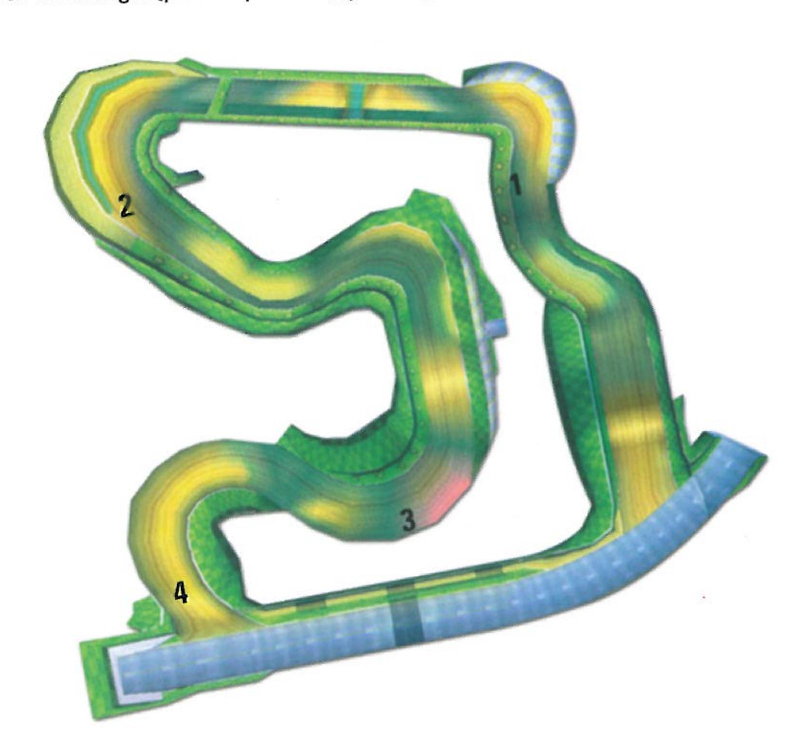


En la última curva hay un cargador de energía. Reduce velocidad, recorta por el interior y corriendo hacia la meta.



DRIFT ARENA PISTA MEDIA

Ésta es la más difícil de las pistas intermedias. La arena que cubre la mayor parte del recorrido hace casi imposible que los karts más veloces tomen las curvas. La única manera de ganar en Drift Arena es recoger todos los cargadores de energía (para impulsarte) y derrapar en todas las curvas.





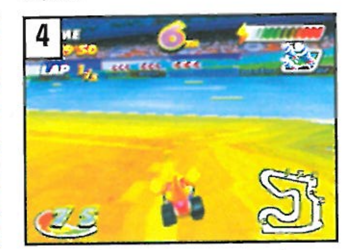
Tras el primer recodo, déjate llevar al lado izquierdo de la pista y súbete al margen de hierba. Quédate en el margen para atravesar el circuito con rapidez y activar los power-ups ocultos.



Cuando salgas del primer margen, vete bruscamente a la derecha y súbete al segundo. Con esta ruta te saltarás todos los saltos lentos y las curvas de la pista.



Al pasar por la rampa y saltar encima de la superficie dura, gira en el aire para que las ruedas queden apuntando hacia la pista.



Entra en boxes para proveerte de power-ups. Así también podrás rebasar a los demás corredores, ya que pasan por el exterior.

MOONLIGHT COVE PISTA MEDIA

Las cosas se ponen algo chungas en Moonlight Cove. Hay varias caídas peligrosas en las traicioneras carreteras de montaña. La abundancia de agua en la pista no hace más que reducir sobremanera la marcha de la carrera.



El centro del árbol es la ruta más directa, pero no la más rápida. A la izquierda hay cargadores de energía.



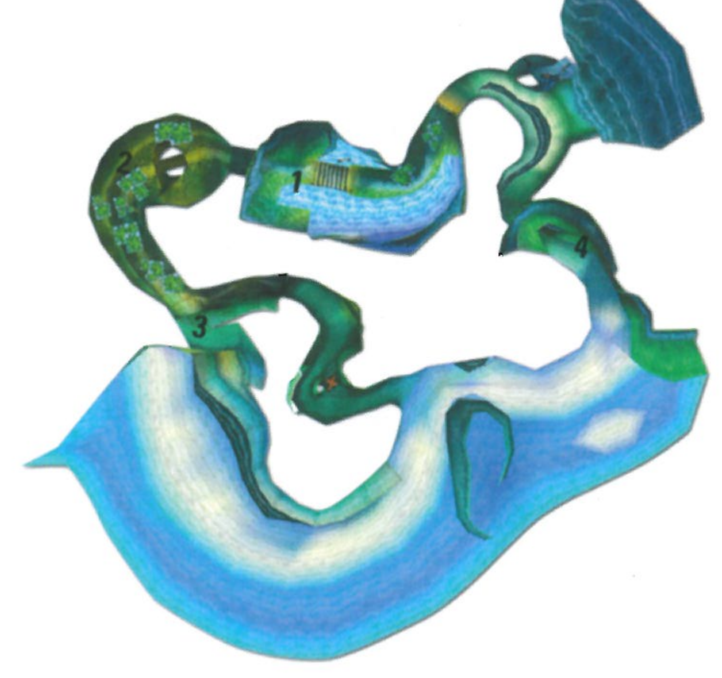
Gira a la derecha del árbol y sube por la rampa. Esta área está repleta de power-ups y cargadores de energía.



Justo tras el árbol y ocultas entre las dos barreras, se encuentran las minas del tesoro. Pasa por el hueco y mira el mapa para hallar algo especial.

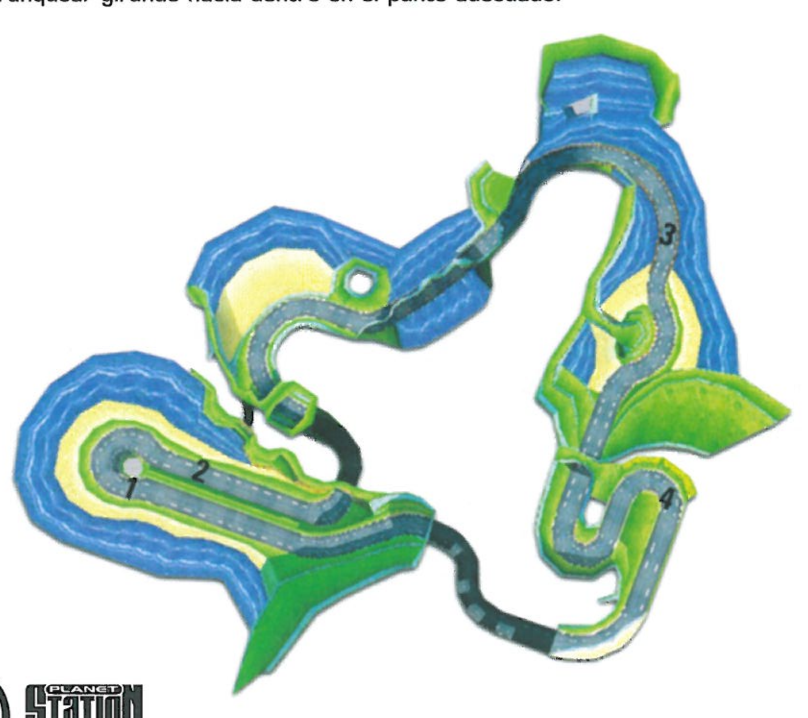


Toma la última curva por el exterior y cruza la caverna de la calavera si te sobra tiempo. Dentro hay un par de power-ups escondidos.



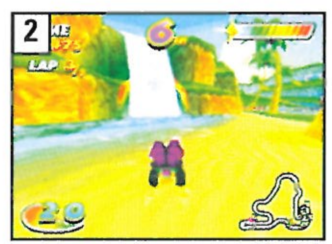
SUN VALLEY DRIVE PISTA MEDIA

La última pista del torneo intermedio es de lejos la más fácil. Hay varios atajos importantes desperdigados por el circuito y la mayoría de las curvas las puedes franquear girando hacia dentro en el punto adecuado.

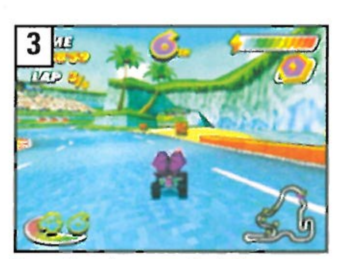




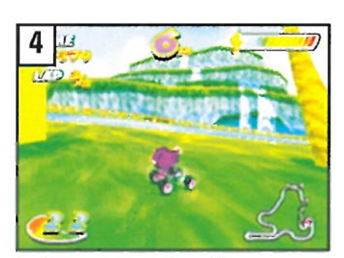
Camino de la primera curva, hay un pequeño atajo furtivo junto al faro. Si das un giro súbito hacia él, puedes ponerte enseguida en cabeza.



Pasa recto a través de la cascada del arco iris. Dentro está el mejor atajo del juego. Si tomas esta ruta en todas las vueltas llegarás el primero.



Coge el camino a través de los barriles para coger la energía. Deberás tirar a la izquierda para volver a la pista, pero valdrá la pena.



La última curva en horquilla es digna de mención. Justo antes de llegar al recodo, haz girar el kart y pasa por el hueco de las palmeras.

SKATE PARK PISTA DIFÍCIL

Drift Arena era difícil, pero esto lo es aún más. Es casi imposible tomar curvas con la arena del circuito. La única forma de ganar esta carrera es conseguir una salida perfecta y recoger todas las armas que puedas para rechazar a los demás pilotos al pasar.

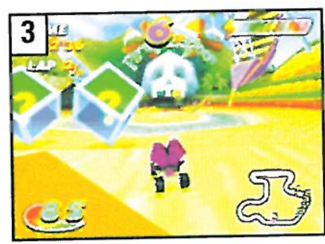


Dale al turbo mientras intentas pasar por el aro en llamas. Así conseguirás el cargador de energía plena que parece fuera de tu alcance.



La rampa de patinaje es el mejor sitio de la pista para accionar el turbo. Ten cuidado de no subirte a las paredes a ambos lados, ya que te frenan.





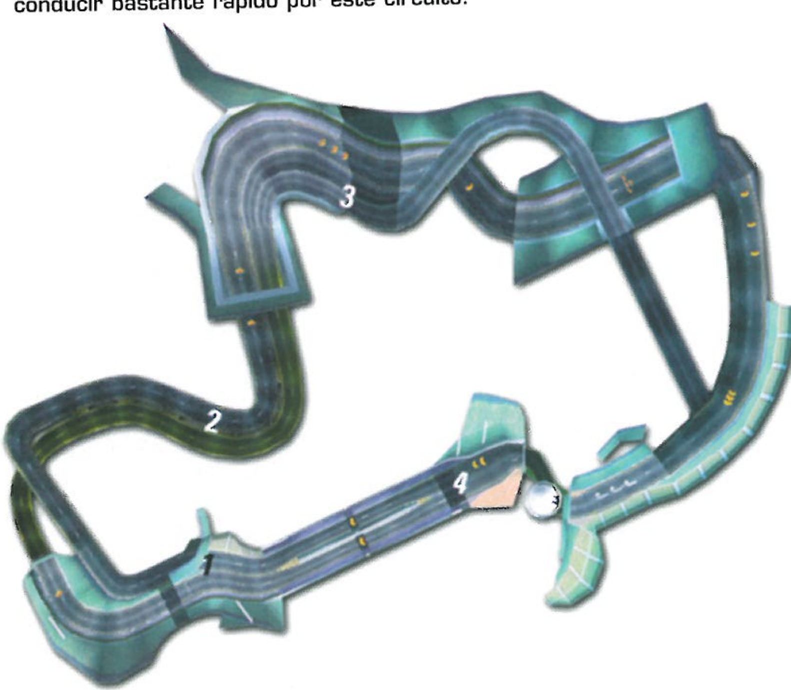
Esta parte tiene muchísima miga. Aminora antes de llegar a la rampa, o es más que posible que salgas rebotado al agua.



Ahora es cuestión de ir recto por la catarata y seguir hasta la meta. Procura salvar el agua activando el turbo para que no te haga reducir.

GOLD CITY PISTA DIFÍCIL

Frío, frío y más frío. Y nada te deja más frío que cuando se te cargan justo antes de la meta. Tienes que situarte en cabeza ya en la salida para alejarte del pelotón. La superficie de la carretera es dura, así que puedes conducir bastante rápido por este circuito.





Justo después de empezar, tira a la derecha. Sube por la rampa al lado de la pista. Este atajo te llevará hacia el túnel.



Ve zigzagueando entre los pilares de apoyo para recoger todos los power-ups y cargadores de energía.



Al salir del túnel, gira a la derecha y sube por la siguiente rampa. Así te evitarás unas cuantas curvas importantes, pero te va a costar no caerte.



Ve por el lado izquierdo al cruzar el puente suspendido. Hay una flecha turbo en ese lado, aunque la ruta es un tanto más larga.

GRAND RAPIDS PISTA DIFÍCIL

Conducir aquí es otra pesadilla. Por la pista hay esparcidas muchas caídas letales y chicanes serpentinas. Hace falta aprenderse y explotar todos los atajos. Sólo entonces podrás hacerte con la primera plaza.



Cuando avistes el faro, empieza a reducir. Las siguientes chicanes son bastante cerradas y no hay barreras que eviten que te precipites al mar.



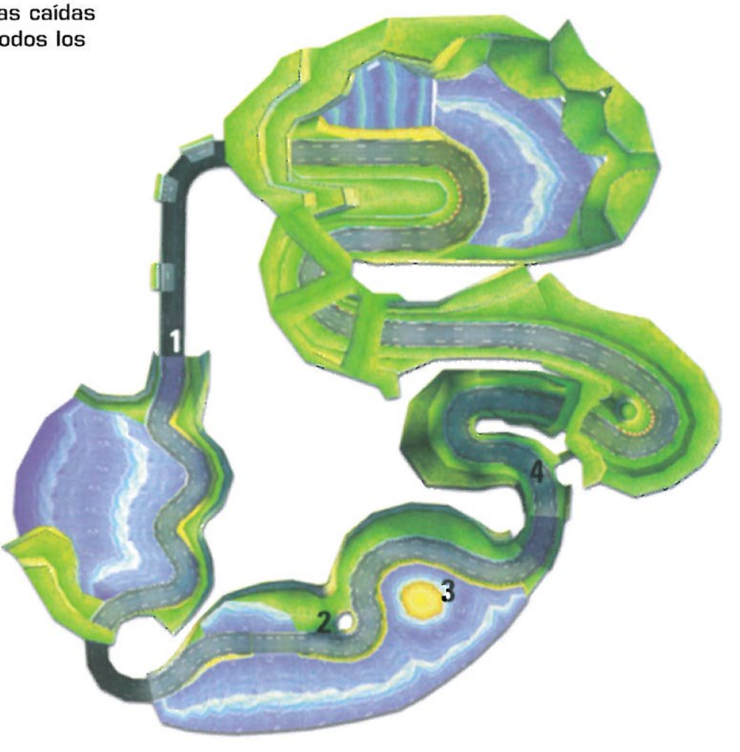
Recorta por el interior del risco y recoge todos los cargadores de energía de la hierba, antes de meter el turbo para regresar a la pista.



Pasa a través de la isla en medio del lago y conduce entre las palmeras, para tomar la curva por el interior y ponerte en cabeza.



Gira a la derecha al entrar en el túnel y mira el atajo importante. Sigue esta ruta para llegar siempre en primer lugar.



SUNSET ISLE PISTA DIFÍCIL

Después de las tres últimas pistas, ésta debería ser pan comido. Tú asegúrate de usar todos los atajos y de recoger todos los power-ups. Deberás ir bien armado y eliminar a todos los rivales antes de que se acerquen demasiado.





Usa un potente turbo para abrirte camino a través del agua y apurar la curva. Tendrás que ir bastante rápido o tu kart se irá al fondo del mar.



Gira al interior de la posta y pasa por la cueva más cercana. No sólo pasarás bien la curva sino que te saldrás de la línea de fuego de los contrarios.



Gira a la izquierda y ve al puente. Este magnífico atajo te hará saltarte buena parte de la pista. En el puente encontrarás un hatajo de power-ups.

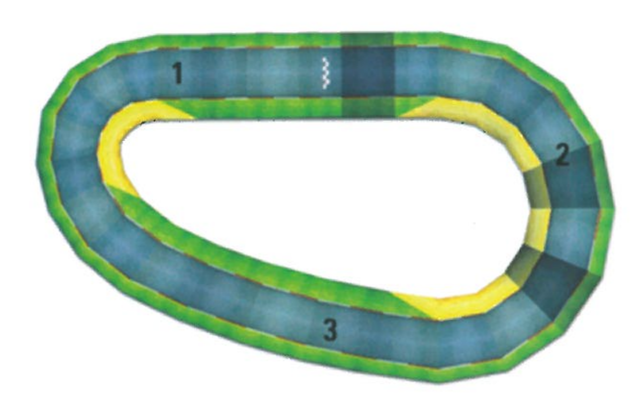


La parte final de la pista se desarrolla en las minas abandonadas. Una rápida serie de curvas de 90º hacen que el tránsito sea peligroso.

PISTAS MULTIJUGADOR CIRCUITOS FÁCILES

canal de carreras 1

Este circuito es un óvalo mondo y lirondo, lo cual significa que deberás estar al tanto de las armas y cargadores de energía para cobrar ventaja sobre los demás seguidores. Es bastante fácil agarrarse a la pista, así que es obvio que ganará el jugador con las mejores armas. Para este recorrido es mejor usar los karts más rápidos, como los de Buster y Tetsuo.



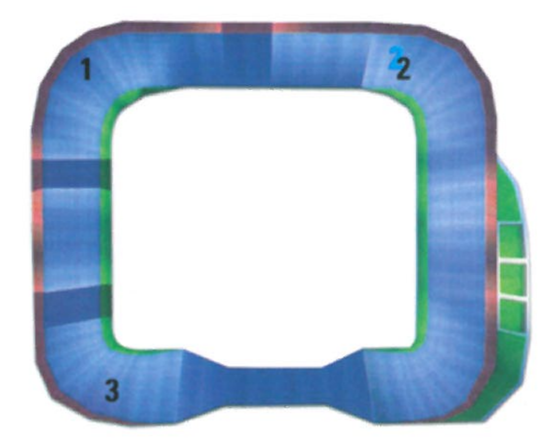






ciudad 1

La ciudad es otro rápido circuito multijugador. Hay muy pocos cargadores de energía, de modo que asegúrate de pasar por todas las flechas turbo de la pista. El trazado en sí es más o menos cuadrado, con rectas largas y curvas de 90°. Una vez más, elige un kart veloz para afrontar esta fase, ya que la superficie de la carretera es estable y sin obstáculos.



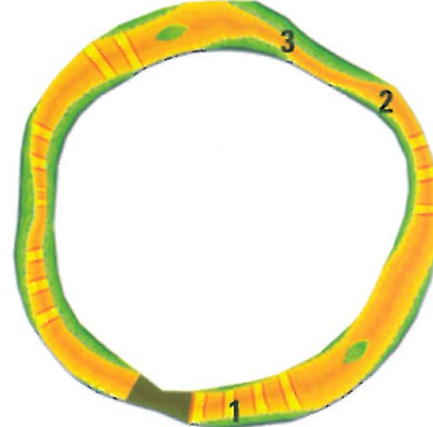


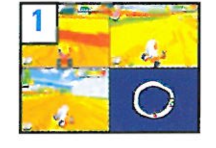




estadio 1

El estadio es circular, así que se requiere un dominio del derrapaje para seguir la línea de carrera. La pista además se estrecha en varios sitios, así que no olvides equiparte bien al principio de la partida. Hay cargadores de energía a porrillo, pero guarda el turbo para la última vuelta. ¡Necesitarás toda la energía que puedas tener sólo para seguir con vida!



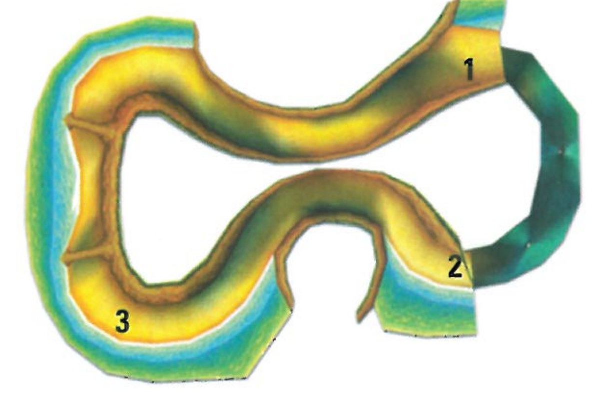







isla 1

La cosa empeora en la isla. La mayor parte de la pista linda con el mar. Esto puede resultar peligroso al tomar curvas a gran velocidad. Hay una gran cueva hacia el final de la vuelta, dividida por afloramientos de roca. Es el lugar ideal para soltar bombas y pringues. Usa un kart hábil como el de Monica para hacer frente a este circuito.









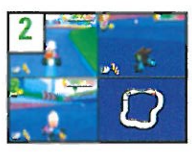
PISTAS MULTIJUGADOR CIRCUITOS MEDIOS

ciudad 2

Hay unas cuantas chicanes menores, pero en general no existe mucho de qué preocuparse en esta pista. La ruta está poblada de cantidad de flechas turbo, así que no pasarás muchos apuros para seguir el ritmo del pelotón. Al igual que en las otras pistas de superficie sólida, toma un kart veloz para correr por esta pista.



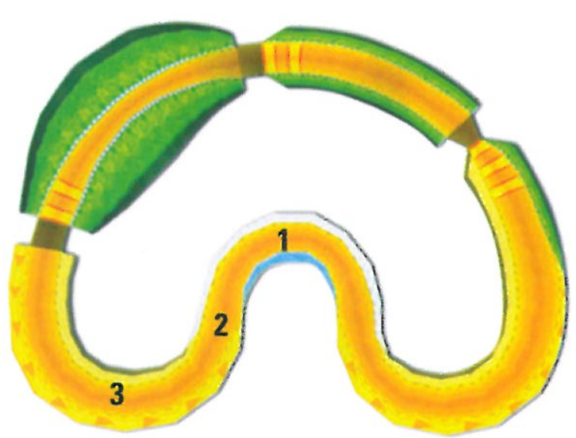






estadio 2

La mitad de la pista se compone de una curva pronunciada, mientras que la otra es un amasijo de chicanes mortales. Hay tres rampas espaciadas a través de la curva acentuada que conforman unos excelentes puntos de emboscada. Aguarda a que tu oponente salte por una rampa para dispararle, y en principio acabará mirando al sentido contrario de la carretera.



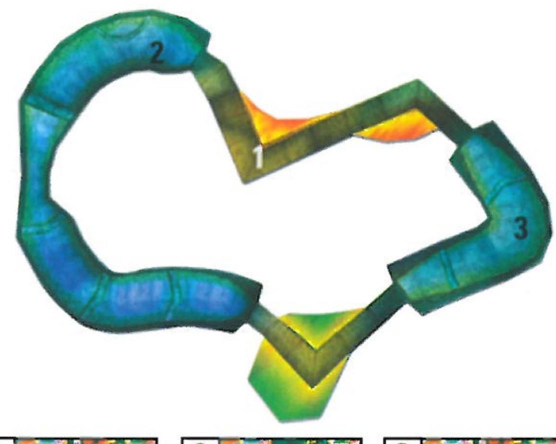






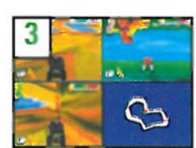
isla 2

¡Aquí las cosas se complican aún más! Aparte de tener que superar una enormes curvas arenosas, hay también un par de curvas de agárrate y no te menees. Ambas curvas mortales de necesidad están bordeadas por lava o agua, o sea que aminora y no apartes los ojos de la carretera. Poner un pringue en esta parte de la carretera es una buena tocada de narices.





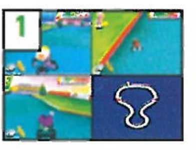




canal de carreras 2

Esta pista no debería suponer un gran problema. Las curvas son bastante mediocres y se pueden abordar a velocidad punta con un derrape mínimo. Elige un kart bien rápido y tendrás al resto de jugadores por detrás de ti. Hay una recta bastante larga justo antes de la meta: es un punto ideal para cargarse a los competidores a base de cohetes.





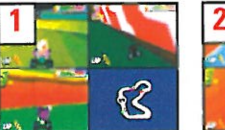




PISTAS MULTIJUGADOR CIRCUITOS DIFÍCILES

estadio 3

La primera de las pistas difíciles no es especialmente complicada. Eso, claro, si nadie te dispara. El estadio está atestado de armas mortíferas para tu uso. Métete en boxes si se te acaban. Necesitarás un kart pesado para capear el intercambio de fuego con los otros jugadores. Conserva siempre algo de energía en la barra para recobrarte de los impactos.







ciudad 3

Hay mucha más acción en la ciudad. En la recta a mano izquierda hay barreras que suben y bajan. Vas a tener que sudar para cruzarlas. En la larga curva pronunciada a la derecha se encuentra un atajo oculto. Pasa por debajo de la barrera a un lado de la pista, cuando suba, para ponerte en cabeza por todo el morro.









canal de carreras 3

Justo tras tomar la primera curva hay un atajo. Gira a la izquierda y sortea el pino para bordear la curva cerrada de la derecha. Pasados los recodos en forma de 'S', la pista se vuelve más angosta. Ponte a soltar bombas en este punto. Al acercarte a la meta, cruza por la hierba y pasa bajo el globo para no tener que girar.



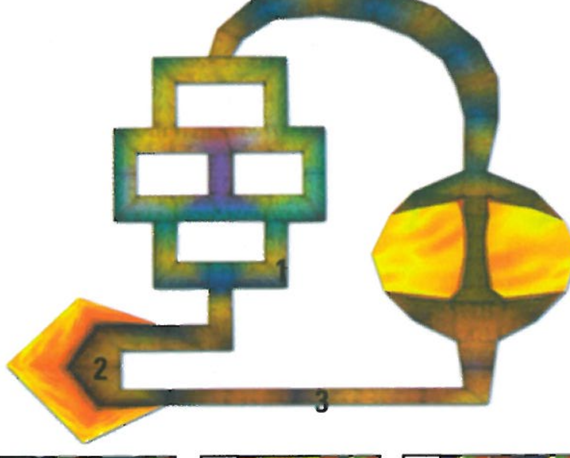






isla 3

Las cosas se recrudecen al alcanzar la primera curva. Casi no hay barreras para evitar que te salgas de la pista hacia la lava. Es un sitio perfecto para embestir a los rivales. Justo después de la curva vienen unos recodos son visibilidad. ¡Exacto, suelta unas cuantas bombas aquí! Llegando a la recta final, asegúrate de soltar todo lo que tengas en el puente de la lava.







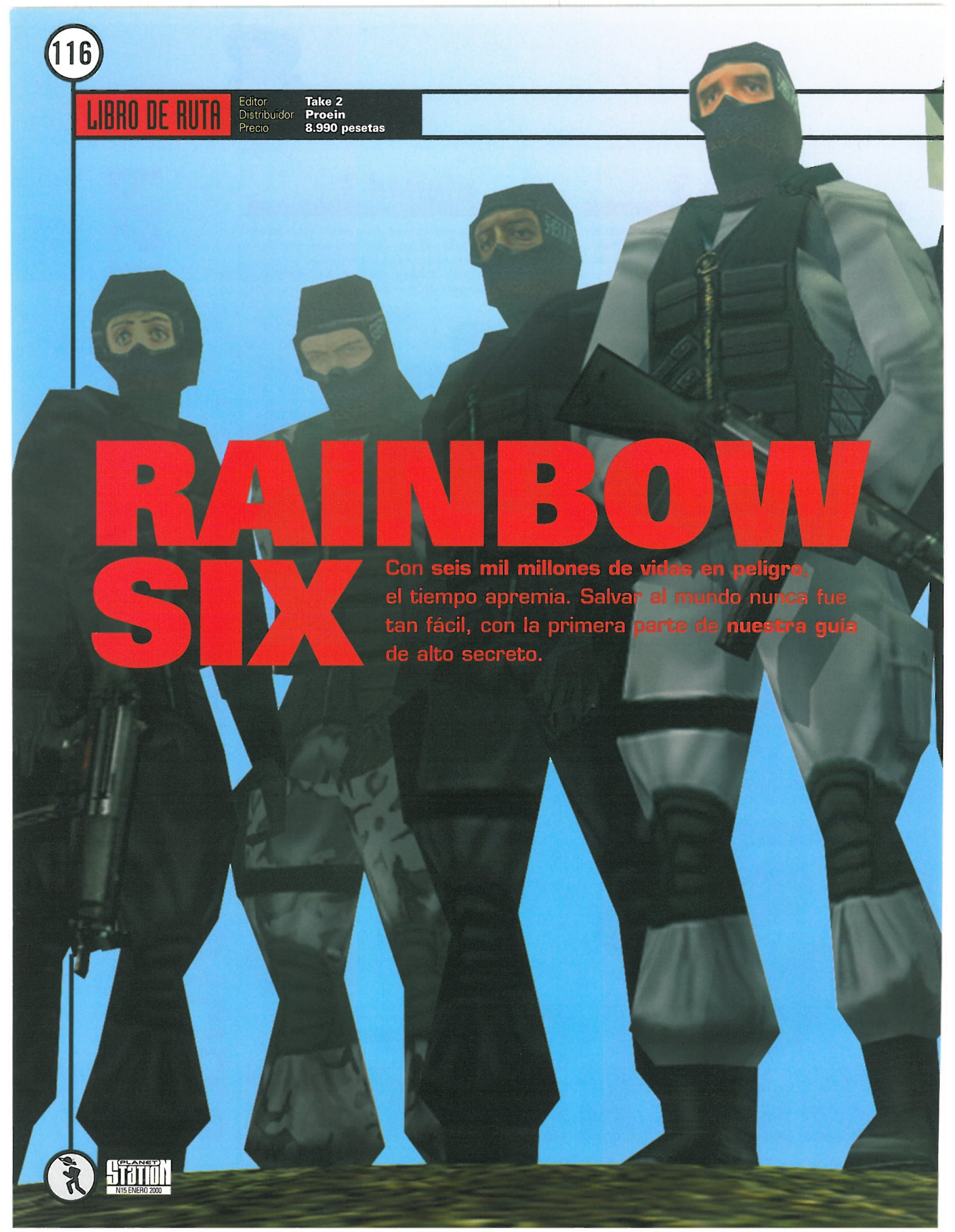


LIBRO DE RUTA

Editor **Take 2**
Distribuidor **Proein**
Precio **8.990 pesetas**

RAINBOW SIX

Con **seis mil millones de vidas en peligro**, el tiempo apremia. Salvar al mundo nunca fue tan fácil, con la primera parte de **nuestra guía** de alto secreto.



1. OPERACIÓN: VIENTO DE ACERO

OBJETIVOS: RESCATAR AL EMBAJADOR, RESCATAR AL MIEMBRO DEL CUERPO ADMINISTRATIVO
PERSONAL: CHAVEZ, FILATOV, ARNAVISCA
CARGA INICIAL: 3X MP5, 2X MUNICIÓN PRIMORDIAL, 2X SENSOR DE LATIDOS, 1X BENGALA DE FOGONAZO, 1X GRANADA DE FRAGMENTACIÓN
DESPLIEGUE:



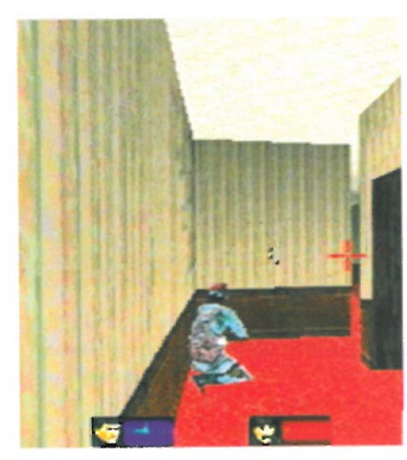
TÁCTICAS

Se trata de un desmantelamiento rápido. Ambos rehenes se encuentran en salas desprotegidas en el primer y segundo piso. Tu equipo debería estar compuesto de tiradores rápidos con destreza con las armas de fuego. La mejor táctica es atraer al terrorista hacia ti a base de disparos y luego pelarlo. Despeja así los dos pisos superiores.

Despliega a todo tu equipo en la salida de incendios del segundo piso. Deberán respaldarse unos a otros mientras tratas de recuperar el control de la embajada. Ésta está llena de pasillos y salas: asegúrate de tener cubiertas las esquinas antes de seguir avanzando.

Abre la puerta y haz que salgan los tres terroristas con unos cuantos tiros. Con esto limpiarás las dos primeras salas. Recarga y lleva a tu hombre destacado al final del corredor. Haz que cubra el pasillo a mano derecha.

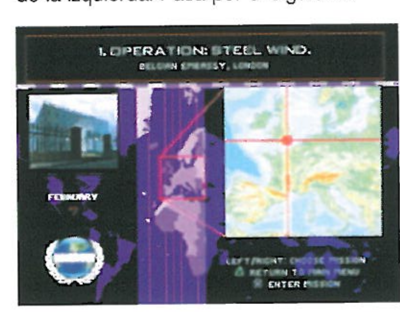
Desplaza al siguiente hombre para cubrir el corredor que mira hacia delante. Lleva al tercer hombre a esta posición. Lanza una granada de fragmentación por la puerta de la derecha (el hueco de la escalera). Acaba con el guardia que hay allí antes de lanzar otra granada de fragmentación escaleras abajo.



Deja un hombre cubriendo el corredor y ve al pasillo de la derecha. Abre la puerta del final para encontrar al embajador. Escóltalo de vuelta a la salida de incendios.

Vuelve al hombre que vigila el corredor de la derecha. Pasa por la entrada de la izquierda. Cruza la siguiente puerta y mata al tío que custodia el portillo del techo. Regresa al corredor y avanza hacia el segundo hueco de escalera. Lanza una granada de mano escaleras abajo y retírate. Si alguno de los terroristas sobrevive a la explosión, el hombre que vigila el corredor debería abatirlo cuando contraataquen.

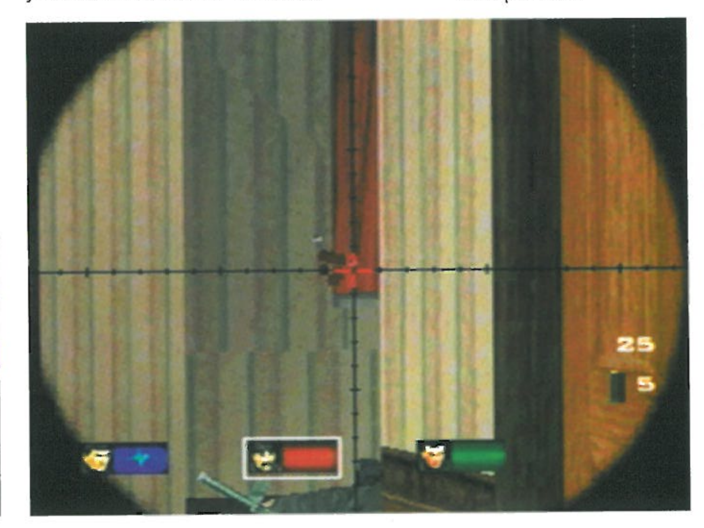
Haz bajar a todo tu equipo por el hueco de escalera que acabas de despejar. Cubre el corredor del primer piso y envía un hombre destacado por la puerta de la izquierda. Pasa por el siguiente grupo de salas y abre la salida de incendios a la izquierda. Vuelve al hueco de las escaleras. Abre la puerta de la izquierda, al final del pasillo. Cárgate al tipo del balcón. Deja a tu hombre destacado cubriendo esta área y haz venir al resto del equipo. Lleva a dos de tus chicos a la galería que mira hacia la entrada. Haz que el tercer hombre pase por la puerta al final de la galería. Rescata al trabajador y llévalo a la salida de incendios.





▲ Coloca a tu equipo en localizaciones estratégicas. Así, tus hombres despacharán ellos solitos cualquier enemigo que entre en su campo de acción.

▼ Utiliza los marcos de las puertas para esconderte. Apunta a los guardias mientras no se den cuenta de tu presencia.



ARMAS

BENELLI
Ruido: 7
Precisión: 3
Retroceso: 5
Recarga: 6
Munición: 8
La Benelli es excelente para enfrentamientos de cerca. Se carga a los terroristas de un solo tiro. Úsala en las limpiezas de casas para eliminar a terroristas bien atrincherados.



MP5 CORTO
Ruido: 5
Precisión : 4
Retroceso: 10
Recarga: 10
Munición: 30
Con un cañón más corto, el MP5 tiene un patrón de disparo menos preciso y más abierto. Esto va bien para atacar blancos múltiples y llenar el aire de plomo.



M16
Ruido: 5
Precisión: 10
Retroceso: 7
Recarga: 10
Munición: 30
Este rifle de asalto es aconsejable en terreno abierto, donde se puede apuntar con su óptima precisión. Su alcance es superior al de las otras armas disponibles, convirtiéndolo en el rifle de francotirador ideal.



C.A.R.
Ruido: 4
Precisión: 10
Retroceso: 7
Recarga: 10
Munición: 30
El CAR es una versión algo más compacta del M16, haciendo de él un arma versátil de cerca y a largo alcance que se puede adaptar sin problemas a la mayoría de situaciones.



LIBRO DE RUTA



Escoge a hombres con habilidades específicas que se correspondan a los objetivos de la misión. Por ejemplo, en una misión de eliminación de bomba, sería buena idea tener hombres con experiencia en demoliciones.



Usa el mapa de la misión para asegurarte que los miembros de tu equipo se cubren unos a otros. No hay nada peor que un terrorista viniéndote a hurtadillas por la espalda.



Las bengalas de fogonazo te proporcionan tres segundos de tiempo al entrar en una habitación. Úsalas para evitar ser emboscado.

▼ Presta atención a tu área de operaciones. En países del Tercer Mundo necesitarás equiparte bien.



2. OPERACIÓN: TRUENO FRÍO

OBJETIVOS: RESCATAR AL DR. WINSTON, RESCATAR AL MIEMBRO DEL PERSONAL ADMINISTRATIVO.
PERSONAL: BURKE, DURBERRY, BOGART
CARGA INICIAL: 2X MP5 (SILENCIADO), 1X BENELLI, 3X BARETTA (SILENCIADA), 3X MUNICIÓN PRIMORDIAL, 1X SENSOR DE LATIDOS, 1X GRANADA DE FRAGMENTACIÓN, 1X BENGALA DE FOGONAZO
DESPLIEGUE:

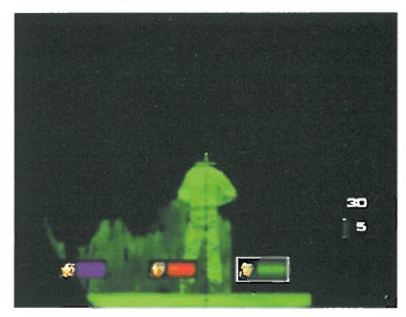


Cuando tu equipo se ponga en posición, quédate atrás y deja que se ocupe de la primera línea de atacantes. El despliegue por defecto es el más adecuado para esta misión, ya que permite un primer ataque contundente contra los centinelas aislados.

Una vez que tu equipo haya alcanzado el perímetro, toma uno de los MP5 sueltos en la parte trasera del edificio. Al final verás una ventana. Agáchate y cárgate en modo francotirador al guardia de la sala del sótano. Entra en el sótano y rescata al miembro del cuerpo administrativo. Haz que te siga afuera y regresa al sótano. Afianza la sala cubriendo la escalera.







Selecciona al hombre de fuera armado con la Benelli. Activa el intensificador de imagen y hazlo avanzar a la primera puerta. Cúbrela desde el lado derecho. Selecciona los MP5 restantes y dirígete a los arbustos de delante de la casa. Mata al guardia de delante como francotirador y cúbrete antes de que salga su compañero. Cuando oigas al terrorista acercarse, sal de repente y liquídalo. Lleva al hombre de la Benelli delante de la casa. Haz que el del MP5 le cubra las espaldas. Abre la puerta de delante y mata a todos los guardas. Intercambia la posición con el del MP5 y haz que éste cubra la puerta de delante por si aparecieran más hombres.

Selecciona al hombre del sótano. El ataque a la parte delantera de la casa debería haber atraído a la mayoría de terroristas. Haz que el tipo del sótano suba el primer tramo de escaleras. Dobla la esquina del segundo tramo de escaleras disparando en ráfaga lateral y suprime al tío de arriba. Avanza despacio hacia la puerta de la derecha. Una vez al otro lado, despacha a los dos primeros terroristas antes de que puedan desembarazarse de sus pistoleras. Gira a la izquierda y despeja la primera sala antes de avanzar por el corredor. Más adelante hay dos puertas. La sala de delante está vacía. La de la derecha contiene a dos terroristas y un rehén. Pon el automático justo antes de abrir la puerta. Luego entra en la sala como una exhalación y cárgate a los terroristas con un toque doble antes de que disparen al prisionero. O si no, lleva a otro miembro del equipo a esta posición y haz que usen una bengala de fogonazo antes de atacar. Escolta al científico al sótano y fuera del edificio antes de que lleguen refuerzos.

3. OPERACIÓN: FUEGO DE ÁNGEL

OBJETIVOS: DESACTIVAR LAS TRES BOMBAS
PERSONAL: HANLEY, CHAVEZ, BURKE
CARGA INICIAL: 1X BENELLI, 2X MP5 DE CAÑÓN CORTO, 3X BARETTA (SILENCIADA), 2X KIT DE DEMOLICIÓN, 1X MUNICIÓN DE ESCOPETA EXTRA, 1X GRANADA DE FRAGMENTACIÓN, 2X SENSOR DE LATIDOS
DESPLIEGUE:



ARMAS

MP5 CON SILENCIADOR
Ruido: 3
Precisión: 6
Retroceso: 9
Recarga: 10
Munición: 30
Si necesitas evitar ser detectado, el silenciador ajustado a esta monada bastará. En enfrentamientos a largo alcance, el supresor de destellos incorporado no permitirá al enemigo saber desde dónde disparas.



MP5
Ruido: 5
Aceleración: 6
Retroceso: 9
Recarga: 10
Munición: 30
Es el modelo estándar de las fuerzas especiales. El MP5 es preciso desde el corto al medio alcance, con una buena distribución de disparos. Úsalo para ataques rápidos de exactitud quirúrgica.



BARETTA
Ruido: 5/3 Silenciada
Precisión: 6
Retroceso: 8
Recarga: 6
Munición: 15
El cañón ampliado de la Baretta le confiere una precisión extrema a corto alcance. Su alto promedio de fuego suele poder acabar con un enemigo en cuestión de segundos.



HK40
Ruido: 5/3
Aceleración: 6
Retroceso: 7
Recarga: 6
Munición: 13
La HK40 tiene unos cargadores más pequeños que los de la Baretta, pero con un mayor poder de detención. A corto alcance sólo hacen falta dos balas para abatir a un terrorista.

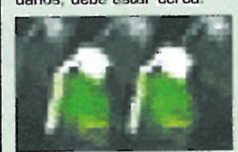




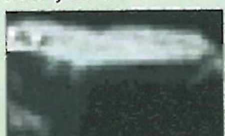


ITEMS

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN
En misiones de búsqueda y destrucción, la mejor forma de eliminar grupos de terroristas es haciendo estallar una de éstas tras una puerta y retirarte. Para causar daños, debe estar cerca.



SENSOR DE LATIDOS
Esta herramienta es esencial para encontrar a los malos, sobre todo con una luz tenue o en misiones bajo techo. Eso sí, ten cuidado: el sensor de latidos no hace distinciones entre los terroristas y los rehenes.



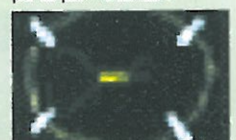
KIT DE GANZÚAS
A veces los terroristas cerrarán las puertas con llave para evitar el acceso. Las ganzúas reducen a la mitad el tiempo para abrir los cerrojos, disminuyendo así la probabilidad de que tus unidades sean emboscadas entretanto.



KIT DE DEMOLICIONES
Este dispositivo reduce a la mitad el tiempo necesario para eliminar una bomba. Es útil tenerlo contigo si todos tus expertos en demoliciones están heridos o intentan la desactivación en un área muy vigilada.



CARGAS PARA LAS PUERTAS
Las cargas para las puertas se pueden usar de dos modos: para reventar puertas cerradas o impenetrables, o bien para matar a los terroristas que pasen por la puerta minada.



BENGALAS DE FOGONAZO
Lanzalas a una sala donde custodien a un rehén para aturdir a los ocupantes durante unos segundos. Esto te proporciona tiempo suficiente para dejar seco al malo antes de que pueda matar al rehén.



TÁCTICAS

Tras el despliegue en la parte baja de la plataforma de perforación, lleva un hombre corriendo a la escalera del fondo. Éste atraerá al guardia para que salga de su cobertura y el resto de tu equipo podrá matarlo. Lleva el hombre destacado escalera arriba y cárgate al tipo de allí. Afianza el corredor y lleva el resto del equipo a esta posición.

Envía un hombre al pasillo de la izquierda. Envía otro al de la derecha. Con ambas áreas cubiertas, lleva a un experto en demoliciones por el pasillo de la izquierda. Cruza la primera puerta a la derecha. Pela al guardia y examina luego el silo del centro de la sala para dar con la primera bomba. Desactívala y regresa al pasillo.

Mantén a los dos hombres cubriendo el corredor justo donde están. Lleva al experto en demoliciones al pasillo de la derecha. Abre una a una las puertas a mano derecha, mirando por si hay guardas, y ve por el pasillo. Cuando el pasillo tuerza a la izquierda, abre la primera puerta a la derecha. La segunda bomba está aquí, así como un guarda en la pasarela de encima. Avanza lentamente y métele dos tiros con tu arma de cinto. Procede a desactivar la bomba.

Sal de la sala de la bomba y ve al hueco de escalera al final del pasillo. Lleva todas las unidades a esa posición. Envía un hombre escaleras arriba a cubrir el pasillo de arriba del todo. Haz que mire a la izquierda. Lleva otra unidad escaleras arriba y ponte a comprobar las habitaciones del corredor de la izquierda. Haz que el último tipo cubra la retaguardia.

Una vez despejada la cubierta, sube las escaleras que llevan a la cubierta superior. Envía allí a tu mejor tirador, a poder ser

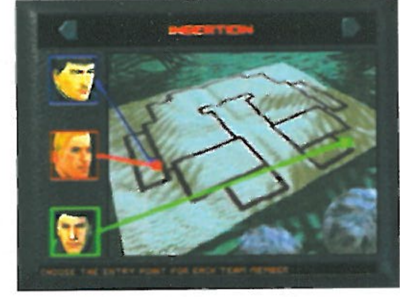




armado con un MP5. Sal de pronto y dispara al guardia del helipuerto. Gira enseguida a la izquierda y neutraliza al guardia de la entrada. Entra en la sala de control de la izquierda. Abre la puerta a la pasarela y mata al último guardia. Ve por la pasarela y desactiva la bomba del final.

4. OPERACIÓN: DIABLO DEL SOL

OBJETIVOS: RESCATAR A LOS REHENES, ELIMINAR A RAMÓN CALDERÓN
PERSONAL: ARNAVISCA, CHAVEZ, BOGART
CARGA INICIAL: 3X MP5 (SILENCIADOS), 3X BARETTA (SILENCIADAS), 2X MUNICIÓN DE MP5, 2X SENSOR DE LATIDOS, 2X BENGALA DE FOGONAZO
DESPLIEGUE:



TÁCTICAS

Selecciona al miembro del equipo de la izquierda. Abre la puerta más cercana y abate al guardia. Sigue el corredor de la derecha hasta ver una foto de Ramón junto a la torre Eiffel. Cruza la puerta a la derecha de la foto. Dirígete escaleras arriba hacia la sala de más arriba. Abre la puerta y endósale dos balazos al guardia. Ramón debería aparecer y empezar a atacarte. Si no lo hace, lanza una granada o



una bengala a la sala y acaba con él. Afianza la sala y hazte fuerte ahí.

Selecciona a cualquiera de tus dos miembros del equipo de la derecha. Fuerza la cerradura de la puerta de la derecha. Entra en la cocina y pela al guardia. Cubre la puerta de la cocina a la izquierda. Lleva al segundo hombre a la derecha, entrando en la cocina, y abre la puerta a mano derecha. Baja las escaleras. Usa el intensificador de imagen para destacar a los blancos. Liquida a los dos primeros guardias y dobla la esquina de la derecha para encontrar al primer rehén. Llévalo de vuelta a la habitación de encima para rescatarlo.

Lleva al segundo tipo de la cocina a través de la puerta a mano izquierda. Cruza la primera puerta que te encuentres y sube las escaleras. Pon el automático. Abre la puerta en lo alto de las escaleras y corre hacia el terrorista. Métele todo el cargador en el cuerpo para garantizar la seguridad del rehén. Quita el automático y escolta al rehén de vuelta a la cocina.



No corras, camina. Los pasos fuertes alertarán a los terroristas.



Apunta alto y dale un toque doble al "gatillo" para soltarle una eficaz ráfaga de dos tiros al enemigo.



Usa el botón de desplazamiento lateral para doblar las esquinas y entrar en las salas.

▼ Apunta alto y tirotea al enemigo con un doble toque de gatillo. Esto negará cualquier tipo de protección que proporcionen los chalecos antibalas.



CONSEJO

Puedes hacer que tu grupo actúe más deprisa si lo dotas de ganzúas y equipos de demolición.



CONSEJO

Si te quedas sin munición durante un tiroteo, pasa a tu arma secundaria en vez de recargar: es mucho más rápido.

5. OPERACIÓN: ZORRO SOLITARIO

PERSONAL: CHAVEZ, DUBARRY, BURKE
OBJETIVOS: DESACTIVAR LAS BOMBAS
CARGA INICIAL: 3X MP5 (SILENCIADOS), 3X BARETTA (SILENCIADAS), 2X SENSOR DE LATIDOS, 2X KIT DE DEMOLICIÓN, 1X GRANADA DE FRAGMENTACIÓN, 1X CARGADOR DE MP5
DESPLIEGUE:



TÁCTICAS

Mantén el despliegue por omisión, con un hombre en cada zona. Ten a tu mejor tirador a la derecha y a un experto en demoliciones en el centro. Mueve primero al tío de la derecha. Usa el intensificador de imagen para avanzar por el corredor oscuro. Agáchate para pasar por debajo del haz óptico. Mira hacia abajo y activa el interruptor de la puerta. Abre fuego sobre el guardia que ves apenas cruces la puerta.

Dirígete al sitio por donde apareció el guardia y ve a la izquierda. Mata al soldado de allí. Evita el siguiente haz óptico y cárgate al guardia de la sala. Adéntrate más en el complejo. Al llegar a una galería con dos guardias, dispárales con el automático. No te separes mucho de la pared y gira a la izquierda. Despacha al tercer hombre. Agáchate y ve a rastras hacia la barandilla. Dispara al tío de la sala de debajo. Mantén la posición.

Selecciona al hombre de más a la izquierda. Avanza por el primer corredor y bajo el haz óptico. Entra en la sala de ordenadores. Deja atrás los ordenadores y mata al guardia. Abre la puerta. Recorre el pasillo oscuro. Arrástrate por debajo del haz óptico. Métele un balazo al guardia de la derecha. Manténte cerca del suelo y avanza hacia la barandilla. Mata como francotirador a los guardias de debajo. Mantén esta posición.

Selecciona al tercer hombre. Entra en el búnker y ve todo recto hacia la puerta del fondo. Crúzala y entra en la sala de ordenadores. Mata al último guardia de dentro y ve luego a la derecha. Abre la puerta hacia la sala de generadores. Haz de francotirador para pelar a los dos hombres a la izquierda, antes de cruzar las puertas. Al entrar en la sala, mira a la izquierda y espera a que salga el tío que hay allí para poder acabar con él. Ve a la puerta del otro lado y ábrela. Baja por la escalera. Mata al hombre de la sala de control de enfrente. Deja tiesos a los guardias que aparecen y pasa a través de los haces ópticos. Hecho esto, dispones de tres minutos antes de que la bomba haga explosión. Entra en la sala de control y tira de una de las palancas del escritorio. Corre hacia el pasillo a un lado de la sala. Cruza enseguida la puerta antes de que se cierre. Examina la bomba del panel de control para desactivarla.







6. OPERACIÓN: BAILE FANTASMA

OBJETIVOS: RESCATAR A LOS TRES REHENES.
PERSONAL: CHAVEZ, DUBARRY, HANLEY
CARGA INICIAL: 3X MP5 (SILENCIADOS), 3X BARETTA (SILENCIADAS), 2X BENGALA DE FOGONAZO, 2X MUNICIÓN EXTRA DE MP5, 1X SENSOR DE LATIDOS, 1X KIT DE GANZÚAS

DESPLIEGUE:



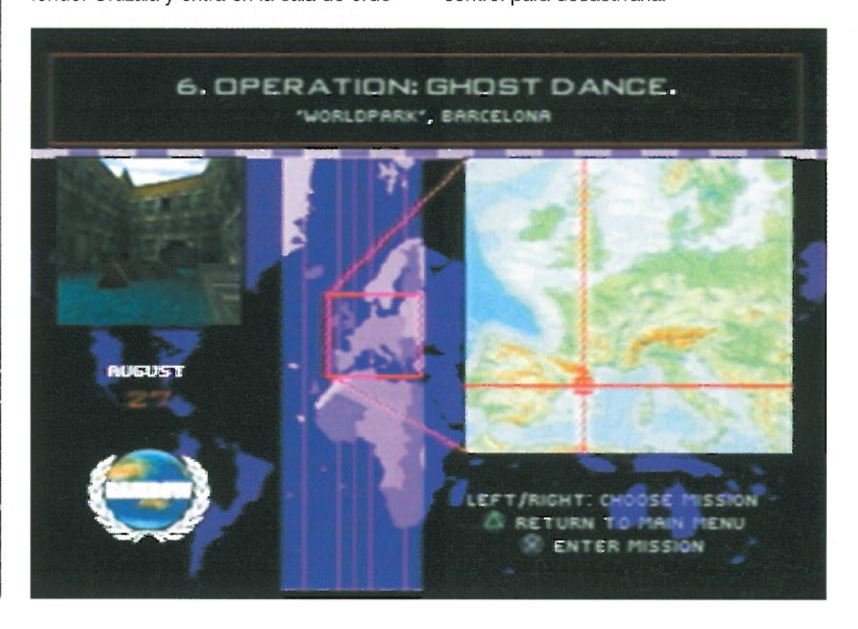
TÁCTICAS

Selecciona al hombre de la izquierda. Fuerza las cerraduras de las dos primeras puertas y mata al guardia. Recorre el pasillo de la izquierda. Cárgate al tipo del final. Mira a la izquierda y ve al túnel de acceso. Échate y ve muy despacio hacia la barandilla. Desde tu posición oculta dispara al hombre del piso inferior para liberar al rehén. Ve por la pasarela y por el pasillo de la izquierda. Descuélgate por el agujero para pasar al área inferior. Haz que el rehén te siga de vuelta al exterior.

Entra de nuevo en el complejo. Esta vez, cuando te acerques al túnel de acceso, gira a la izquierda. Dirígete a la jaula. Abre la puerta que hay todo recto. Fuerza la cerradura de la puerta a la izquierda. Entra en la sala disparando. Mata a los dos hombres que hay ahí. Sal por la puerta del fondo. Fuerza la cerradura de la izquierda. Entra en la sala azul. Enfila el pasillo de la izquierda. Sigue hasta ver un barco. Avanza con cuidado y dispara desde tu posición furtiva al hombre del barco. Tírate al agua y haz que el rehén te siga por el túnel de la izquierda. Prosigue por el agua y sube por la escalera oculta en el primer grupo de arbustos. Gira a la izquierda en lo alto de la escalera. Dispara al guardia de la pasarela. Sigue adelante hasta llegar a la sala azul. Enfila el pasillo de la izquierda. Gira otra vez a la izquierda al llegar a un cruce. Sal al exterior hacia el segundo grupo de hombres.

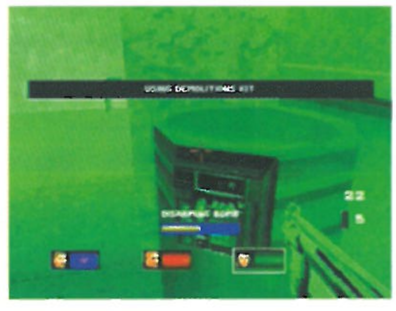
Entra en el complejo por el lado derecho. Cruza los dos primeros grupos de puertas. Ve a la izquierda, por el pasillo. Mata al hombre de la ventana. Baja las escaleras del final. Mata al hombre del pórtico y al terrorista que aparece a investigar el ruido. Cruza la puerta del final. Ve a la siguiente pasarela. Agáchate y camina poco a poco hacia la barandilla. Dispara al hombre de debajo. Prosigue hacia la izquierda. Continúa el barrido del nivel superior y encamínate luego a la zona de despliegue de la izquierda. Entra en el túnel subterráneo, cerca de la zona de despliegue de la izquierda. Casi todos los terroristas de los niveles superiores deberían estar muertos a estas alturas, así que puedes correr por el agua. Sigue el túnel para llegar a la última rehén. Luego llévala de regreso a la zona de despliegue.





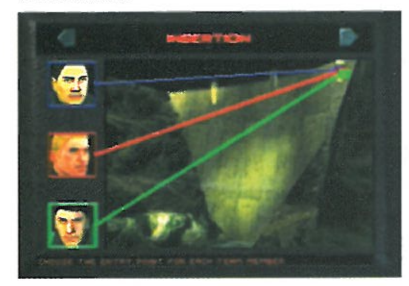






7. OPERACIÓN: CIELO AZUL

OBJETIVOS: RESCATAR A ROBERT KUNST, DESACTIVAR DOS BOMBAS
PERSONAL: HANLEY, BECKENBAUER, BOGART
CARGA INICIAL: 1X BENELLI, 2X MP5 DE CAÑÓN CORTO, 3X BARETTA (SILENCIADA), 1X GRANADA DE FRAGMENTACIÓN, 2X KIT DE DEMOLICIÓN, 1X MUNICIÓN DE ESCOPETA EXTRA, 2X SENSOR DE LATIDOS
DESPLIEGUE:



TÁCTICAS

Lleva un hombre desde la zona de despliegue a mano derecha por la puerta y escaleras abajo. Abre la puerta de la base y mata al guardia. Ve a la izquierda y cruza la primera puerta del pasillo. Baja por el hueco de las escaleras. Cruza la primera puerta que te encuentras. Gira a la derecha y cárgate al guardia. Abre la puerta del lavabo a la izquierda. Escolta a Kunst al área de despliegue.

Haz que tu segunda unidad baje también por el hueco de las escaleras. Continúa hasta llegar al piso inferior de la presa, matando a otro guardia por el camino. Al llegar abajo, cruza la puerta y ve por el pasillo. Dale su ración de plomo al hombre que hay en las sombras. Pasa junto a la turbina para matar al segundo guardia. Al otro lado de la turbina hay un barril con explosivos atados. Desactiva la bomba. Mantén ahí la posición.

Selecciona al último miembro de tu equipo. Hazlo bajar por el hueco de las escaleras y hazle cruzar la puerta del tercer nivel. Ve por el pasillo hasta llegar al área de la presa. En vez de ir directo hacia la pasarela, gira a la izquierda y dispara al tipo del despacho antes de que suene la alarma. Sigue por la pasarela. Abre la puerta del fondo, que da al despacho principal. Lanza una granada, o bien pon el automático, para matar a los hombres de dentro. Una vez afianzada la sala, ve a las escaleras de color naranja al fondo de la sala. Cruza la puerta de allí. Ve a la derecha y acaba con el guardia. Cruza la primera puerta a la que llegas. Cárgate al tipo junto al barril. Examina dicho barril para desactivar la última bomba.



EL MES QUE VIENE...
Esto es to, esto es to, esto es todo amigos... por este mes. El mes que viene conseguiremos salvar lo que queda del mundo y parte del extranjero gracias a la guía proporcionada por nuestros agentes infiltrados. Próximo episodio, en tu quiosco más cercano (suscriptores aparte).



La mejor manera de matar a los terroristas es desde lejos. Usa la vista de francotirador para centrarte en los confiados enemigos y pelarlos.



Usa armas silenciadas para confundir al enemigo y tratar de pasar inadvertido. Si los terroristas no pueden oír de dónde vienen las balas, no sabrán adónde disparar.

8. OPERACIÓN: PASEO DE FUEGO

OBJETIVOS: EVITAR LA HUIDA DEL PERSONAL DE PHOENIX
PERSONAL: CHAVEZ, HANLEY, BOGART
CARGA INICIAL: 1X BENELLI, 2X MP5 DE CAÑÓN CORTO, 3X BARETTA, 3X MUNICIÓN PRIMARIA EXTRA, 2X GRANADA DE FRAGMENTACIÓN, 1X SENSOR DE LATIDOS

DESPLIEGUE:



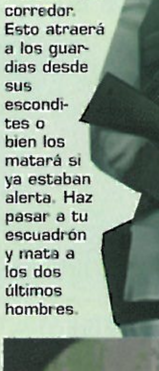
TÁCTICAS

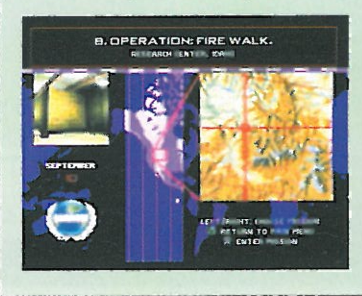
Ésta es una misión de búsqueda y destrucción pura y dura. Hay que eliminar a los 19 agentes de Phoenix. Haz que el hombre de la zona de despliegue de la izquierda doble la esquina para matar al terrorista de blanco. Entra en el complejo a la derecha y despéjalo de enemigos. Vuelve al exterior y dirígete al punto de control de delante del complejo. Elimina al guardia cerca de la barrera y avanza hacia el jeep. Abre la puerta y acaba con todos los malos de la cabaña.

Selecciona a uno de los dos hombres de la zona de despliegue de la derecha. Sube a saltos los peldaños y entra en el almacén. Recorre el pasillo y cruza la puerta a la derecha. Desplaza a la unidad restante para cubrir el pasillo.

Selecciona de nuevo a la segunda unidad y mata al hombre que custodia la cámara de patógenos biológicos. Entra en la cámara y envía al otro barrio al hombre de la sala del fondo. Entra en la sala de control y haz lo mismo. Avanza a través de las dos puertas para volver al complejo principal. Abre la puerta de la derecha y dispara enseguida al agente de dentro. Gira a la izquierda y entra en la sala de delante para abatir al segundo guardia antes de que venga a tu posición. Camina hacia la segunda área de investigación biológica. Avanza despacio por esta sección, matando a los dos guardias en tu camino hacia el complejo principal. Al volver al pasillo azul, avanza adelante y a la izquierda. Mantén la posición y selecciona al miembro del equipo de la derecha. Llévalo adelante y a la izquierda para que vea al otro miembro del equipo. Arroja una granada de fragmentación tras la esquina y lleva a los rehenes a toda prisa hacia el corredor. Asegúrate de haber eliminado a los dos guardias de esta sección antes de cruzar las puertas de metal del final del pasillo. Abre las puertas de metal y lanza una granada de fragmentación al corredor. Esto atraerá a los guardias desde sus escondites o bien los matará si ya estaban alerta. Haz pasar a tu escuadrón y mata a los dos últimos hombres.











EL ÚLTIMO RATÓN ROSA

Resumen de lo no publicado:

Tras viajar por todo lo ancho del multiverso virtual, Zao, el fugitivo rosa, vuelve por fin a Mundo Juego

...y no regresa solo...

Un grupo de renegados del cyber-espacio le acompañan, a bordo de La Soñadora, el navío Trans Web

Blue Buster Bunny, ex-cazador de videojuegos fugitivos, ex -mercenario, ahora miembro del grupo

Buraj. Un extraño mutante de origen desconocido, con poderes mentales sobre la programación.

Dicen que es el primo de Zumotol de Bugs Bunny...

Algunos piensan que parece una ballena. otros dicen que no, que es como un pingüino.

Tiembla Game Master Tu ratón favorito ha vuelto para acabar con tu dominación de una vez por todas...

Troncos, esto acaba de empezar...!!!

Guión y modelado: Abraham López Guerrero

Dedicado a la Planet. Hasta siempre, amigo lector.

Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables mandos tarje

REDANT MOVIE CARD

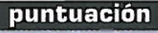
Fabricante:	**Redant**
Distribuidor:	**Hypnosys**
Precio:	**7.990 pesetas**

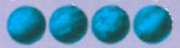
Los lectores más veteranos de esta revista recordarán que hace cosa de un año apareció en el lejano oriente una PlayStation blanca con la que se podían ver "peliculillas" en formato VCD. Pues aquellos que no pudieron darse el caprichito de conseguir la PSX modelo *Milkibar* pueden consolarse (nunca mejor dicho) con el Redant Movie Card. Este aparato que se conecta al puerto paralelo –los que se hayan comprado el modelo de la gris de Sony sin ranura trasera pueden dejar de leer– permite reproducir imágenes de VCD con una calidad más que aceptable. Además dispone de un sencillo menú con el que es muy fácil pasar de una pista de vídeo a otra, así como pasar las imágenes a cámara rápida.

Puede que este formato no sea precisamente el más extendido en Europa, pero el Redant Movie Card justifica su (alto) precio gracias a su funciones como cartucho de trucos al más puro estilo Action Replay. Vamos, que te permite trucar los juegos mediante los correspondientes códigos (¿habéis visto esas extrañas sucesiones de números y letras en nuestra revista? Pues sirven para esto).



En definitiva si dispones de material VCD y necesitas de un cartucho de trucos el Redant Movie Card supondrá para vosotros una agradable sorpresa y a la vez os servirá para jugar haciendo trampas (si fuera de chocolate, como el huevo *Kinder*, haría la tripleta completa). De lo contrario no vemos que su compra tenga demasiado interés.





VIBRATION ANALOG VEST

Fabricante:	**Futime**
Distribuidor:	**Hypnosys**
Precio:	**7.990 pesetas**

Para los amantes de las emociones fuertes, la compañía Futime se ha sacado de las mangas todo un chaleco analógico vibrador (?) que intenta trasladar a parte de tu anatomía los efectos del celebérrimo *dual shock*. Con un adaptador acoplado entre la ranura para el mando de la Play y nuestro *dual shock*, y otro adaptador conectado a la corriente eléctrica (aunque deberéis conectarlo en un enchufe plano), este curioso chaleco de fieltro negro te ofrece dos opciones. La primera, sufrir en tus riñones y costillas los efectos que normalmente causa la vibración en tus manos, aunque con una potencia más que considerable que puede dejarte después de una partida a *Doom* como un mozo de los Sanfermines tras un encierro movido. La segunda posibilidad (totalmente ajena a nuestra Play, por cierto) es la de disfrutar, a falta de un *jacuzzi* cercano, de un masaje corporal a lo bestia que cuesta soportar más de 2 minutos si uno no tiene inclinaciones masoquistas. En resumen, un periférico con la etiqueta de "recomendado para excéntricos" que quizá se excede demasiado a la hora de hacerte temblar el esqueleto, pero que sin duda añadirá un toque de humor hortera a tus partidas.







PANTHER V

Fabricante:	**Panther**
Distribuidor:	**Hypnosys**
Precio:	**6.490 pesetas**

Una nueva pistola se une estas Navidades a la ya bastante larga lista de armas periféricas para la PlayStation. A un precio bastante asequible en comparación con algunas de sus 'compañeras' se le unen un diseño elegante y unas prestaciones atractivas. Para empezar, cuenta con el clásico modo *autofire* así como con un cómodo sistema de recarga, que consiguen unos grandes resultados en juegos como *Time Crisis*, sobre todo si le unimos la posibilidad de conectar el pedal que acompaña al periférico. Éste, a pesar de tener un birrioso tamaño no apto para aquellos que al final de sus piernas tengan camas de matrimonio con dedos en lugar de pies, cuenta con las ventajas de ofrecer una buena sujección y de tener un recorrido corto, que aumenta su respuesta sin que el usuario tenga que dar pisotones.

Ahora bien, todas estas ventajas no son más que añadidos que rodean a la función principal de una pistola: disparar de una manera mínimamente precisa y así no tener que apuntar a la abuela para dar a los enemigos de la televisión. Pues bien, os aseguramos que la *Panther V* tiene serios problemas para mantener mínimamente centrado en la pantalla el indicador de disparos, que rara vez van a parar al mismo punto aunque no movamos la pistola. Una lástima, ya que a pesar de contar con buenos 'extras', la *Panther V* ha fallado en la función más fundamental de una pistola.





XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

Gracias a los códigos de este mes podréis dar sin recibir practicar simpáticas carnicerías consoleras sin ningún tipo de límite en juegos como *Carmageddon* o *Quake II*.

CARMAGEDDON

Tiempo ilimitado
80076DE8 1A5E

Dinero ilimitado
80076DEC FFFF
80076DEE 00FF

Sin daños (sólo motor)
800D41FA 0000

QUAKE II

Salud infinita
800CBB30 0064

Armadura ilimitada
800C7CAE 0064

Munición ilimitada para escopeta y súper escopeta
800C7CCC 00FF

Munición ilimitada para ametralladora y ametralladora pesada
800C7CCE 00FF

Munición ilimitada para lanzagranadas
800C7CE0 00FF

Munición ilimitada para lanzacohetes
800C7CE2 00FF

Munición ilimitada para hyperblaster y BFG
800C7CE4 00FF

Munición ilimitada para railgun
800C7CE6 00FF

Súper salto (Pulsar Cuadrado)
D00C7B60 8000
800CBB16 FEC7

Todas las armas
800C7CC8 0FFF

WILD 9

Energía a tope (Pulsa R2)
765B04D6 4E4F
865E99FA 5C37

Vidas infinitas
765B0C04 5959
865B0C04 595C

Misiles ilimitados después de cogerlos
765B09EC 5959
865B09EC 595C

Súper salto (pulsa L2)
765B04D6 4F4F
365E9935 594F

WWF: WARZONE

Jugador 2 siempre mareado
8661EB44 504F
8661EF84 595A

Acceder a los trucos
865BF928 604F
865BF926 695A
865BF92C 594F
865BF92A 795A

X-MEN – CHILDREN OF THE ATOM

Jugador 1 invencible
86570940 59DB

Jugador 2 invencible
86570D40 59DB

BLOODY ROAR

Energía infinita jugador 1
66565758 597E
1F800198 EA80
FFFFFFFC 0038
8040801F 1A3C
98015A37 0000
40A780EA 1A3C
00389A40 0070
1A400000 0000
04005A27 0800
40031000 0042

Jugar como Uriko
B6555768 5A5A
16734EDC 5962

BOMBERMAN WORLD

Vidas infinitas
36621EA8 5955

Tiempo infinito
365BCED6 595A

Tener todos los cristales
8E5BCE28 5962

Dejar bombas continuamente
86621E5C 5962
86621E5A 5962

Completar todos los niveles
865BD378 5956

Invulnerabilidad
36621E66 596C

BUST A GROOVE

Ataque infinito jugador 1
865CDA12 595C

Ataque infinito jugador 2
865CDA26 595C

Barra de energía llena jugador 1
865CDAE8 B55A

Barra de energía llena jugador 2
865CDAEC B55A

Utiliza únicamente uno de los siguientes códigos

Jugador 1 siempre gana
765CDAF0 595A
365CDAF0 5959
865CDAF4 595A

Jugador 2 siempre gana
7E5CDAF4 595A
365CDAF4 5959
865CDAF0 595A

XPLORER A BORDO



Ver el baile
36709B4A 5959
Acceder a todos los personajes
8672FFAC 504F
8672FFAA 504F
96608B42 E99C
86608B42 504F
Acceder a todos los escenarios
96608B48 9692
86608B48 504F

CRASH BANDICOOT
Vidas infinitas
365D356F 5955

DEAD OR ALIVE
Energía infinita jugador 1
865DB448 59FA
Energía infinita jugador 2
865DB1A0 59FA
Tener un menú extra
865DA1E6 D09A
Voces extra
365DA89D 594F
365DA8A3 594F
365DA8A1 594F
365DA8A7 594F
365DA8A5 594F
365DA8AB 594F
365DA8A9 594F
365DA8B3 594F

DESTRUCTION DERBY 2
Tener montones de puntos de carrera
865D9A32 5A46
Quedar siempre primero
865D9A2E 5959
Parar el tiempo
865D3488 595A
865D3434 595A
Puerta izquierda sin daños
865EEB0C 595A
Parte izquierda trasera sin daños
865EEB04 595A
Parte izquierda delantera sin daños
865EEBE8 595A
Puerta derecha sin daños
865EEBF8 595A
Parte trasera derecha sin daños
865EEBFC 595A
Parte derecha delantera sin daños
865EEBF0 595A

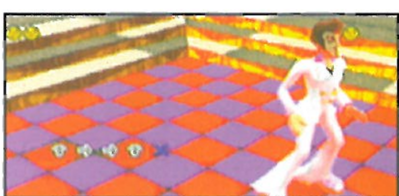
DRAGON BALL FINAL BOUT
Invencible
865B79D0 5AE2
Energía al máximo
865B79CE 5916

DRAGON BALL Z
Invencible
8660C4AC 5AEA
865F0550 5AEA
Energía al máximo
8660D74C 5B5A
865F054E 5B5A

FIGHTING FORCE
Energía infinita
865F9546 594F
865F954C 594F
865F954A 594F

FINAL DOOM
Balas infinitas
86600BDC 59B6
Munición infinita para escopeta
86600BE0 59B6
Cohetes infinitos
86600BE8 59B6
Células de energía infinitas
86600BE4 59B6
Tener la escopeta
86600BC0 5959
Tener la recortada
86600BC4 5959
Tener la metralleta
86600BC8 5959
Tener lanzacohetes
86600BCC 5959
Tener el rifle de plasma
86600BD0 5959
Tener el BFG9000
86600BD4 5959
Tener la sierra mecánica
86600BD8 5959
Tener la llave roja
86600B98 5959
Tener la llave azul
86600B9C 5959
Tener la llave amarilla
86600BA0 5959

GHOST IN THE SHELL
Nota: Tienes que haber completado al menos 1 nivel para que funcionen los siguientes códigos:
Acceder a todos los niveles
36657A0A 5963
Activar todas las películas
B6655756 595A
16657A88 5959
Nivel 1
CDE57A88 5959



Escudos infinitos
36685C58 5924
Granadas infinitas
36685C5C 595B
Nivel 2
CDE85C5C 595B
Escudos infinitos
36654994 5924
Granadas infinitas
36654998 595B
Nivel 3
CDE54998 595B
Escudos infinitos
36686134 5924
Granadas infinitas
36686138 595B
Parar la cuenta atrás
36686128 594F
Nivel 4
CDE86128 594F
Escudos infinitos
36687DA8 5924
Granadas infinitas
36687DAC 595B
Parar la cuenta atrás
36687D9C 594F

PlanetStation y Ardistel, S. L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer V2 cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 15) y mándalo a:
Concurso Xplorer
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

CONCURSO **XPLORER** (PLANETSTATION NUM. 15)

NOMBRE: ______________________

DIRECCIÓN: ______________________

TEL.: ______________________

CONSTELACIÓN

No están todos los que son, pero sí son todos los que han pasado por las secciones *En Órbita* y *Libro de Ruta*. Y cuales muñecos que tanto nos anuncian por estas fechas, todos vienen con sus accesorios completos, puntuación, comentario y precio, todo ello por el mismo ídem. Y es que en PlanetStation somos así de espléndidos.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. De momento hemos incluido los que hemos analizado, los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta* y los "clásicos" que citamos en nuestro reportaje *Los mejores juegos de la historia* (*Planet* 7) que están aún disponibles. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, el distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes.


A [redacted]

360º
7.990 pesetas Carreras
Virgin
●● C
La inundación más aburrida del mundo.

40 Winks
7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Actua Golf
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de golf con un montón de opciones.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Actua Soccer 3
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●◐
Simulador de fútbol con mucha información.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●◐
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◐ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Apocalypse
6.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◐ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Asterix
7.990 ptas. Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

Asteroids
5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●
¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

B [redacted]

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blasto
6.990 ptas. Acción
Sony
C
Pistola en mano y tupé en la cabeza. Gráficos pobres.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◐
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◐ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◐ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◐
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPGS elaborados.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R
Las miles de horas que le han dedicado otros tantos miles de usuarios avalan esta aventura.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Happiolo y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◐ R
Sencillo, colorido y adictivo.

C [redacted]

Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◐ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◐
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins*, *Wings of Destiny* y *Blazing Guns*.

C&C: Retaliation
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●●
Horas y horas de batallitas garantizadas.

C3 Racing
7.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Circuitos logrados y coches desperdiciados. Lento.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●●R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars: Vengeance
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variada.

Cool Boarders 3
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◐ R
Logrado simulador de snowboard con muchas posibilidades.

Crash 3: Warped
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.

Croc 2
7.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts
●●●● C
El famoso dragón y sus colegas los Gobbos por unos niveles muy variados.

D [redacted]

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Dead in the water
(Importación) Shoot'em-up
●●◐

Dead or Alive
7.990 ptas. Beat'em-up
Sony
Desahógate a manotazo limpio (y a patada, y a puñetazo, y a combo múltiple…).

Devil Dice
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●●
Un buen desafío en 3D con opciones multijugador

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◐
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Dodgem Arena
8.995 ptas. Conducción
ITE Media
●●●◐
Un bicho raro: cacharros futuristas juegan a hockey. ¿Ein?

Dreams to Reality
7.990 ptas. Acción
Virgin
●◐

Duke Nukem: Time to Kill
6.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

E [redacted]

Egipto
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Mucha información, pero poca interactividad.

Esto es fútbol
8.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●●● C
Grandes dosis de realismo para un simulador duro y difícil.

F [redacted]

FIFA 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen control.

Fisherman's Bait
(Importación) Aventura
●●●
Incursión al estilo arcade en el mundo de la pesca.

Formula 1 97
8.990 ptas. Conducción
Sony
C R
El mejor simulador de Fórmula 1 bajo el sol.

Formula 1 98
8.990 ptas. Conducción
Sony
●●●● C
Simulación detallista y muy cuidada. No es fácil.

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

G [redacted]

Grand Theft Auto: London 1969
4.990 ptas. Conducción
Proein
'Mission pack' para el *GTA* original (imprescindible para que funcione, por supuesto).

Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

Global Domination
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo…

Guardian's Crusade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●◐
Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.

G-Police 2
7.490 pesetas. Aventura de acción
Sony
●●●◐ C
Una segunda parte que no aporta nada nuevo al panorama actual. Al menos, es mejor que el primero.

DRIVER

8.990 ptas. · Conducción · Virgin
●●●●● C R
Una auténtica pasada de juego. Persecuciones brutales por ciudades de verdad.

FINAL FANTASY VIII

9.990 ptas. · RPG · Sony
●●●●● C R
Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta obra maestra del videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.

METAL GEAR SOLID




8.990 ptas. · Aventura de acción · Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.



Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●

Heart of Darkness
7.990 ptas. Aventura gráfica
Infogrames
●●●● C R
Gráficos espectaculares y un doblaje impecable.

Hugo
7.990 ptas. Aventura
ITE Media
● C
Ideal para poner a prueba tus nervios. Te pondrás histérico.



ISS Pro '98
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
Probablemente, el mejor de fútbol. Enorme jugabilidad.



Jet Rider 2
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●
Carreras acuáticas en moto.



Kagero: Deception II
7.990 pesetas
Aventura/Puzzles/Estrategia
Virgin
●●●● R
Originalidad y adictividad en estado puro.

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar. Lo peor es que es lento.

KKND Krossfire
7.990 ptas. Estrategia
Infogrames
●●●◖ R
Batallitas en tiempo real con opción para dos jugadores.

Knockout Kings
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖
Boxeo con licencia oficial y buenos gráficos.

Kula World
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Como decía Serrat, "Niño, deja ya de joder con la pelota…".



Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●◖ R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◖ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.



Marvel Super Heroes vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Grandes golpes a manos de grandes personajes. Muy jugable.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

Mission: Impossible
7.990 pesetas. Aventura de acción
Infogrames
●●●◖ C
Sí creemos posible la misión que supondría superar esta correcta aventura.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Monaco Grand Prix RS 2
7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft
●●● C
Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Mortal Kombat 4
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Mucha sangre y casquería en una secuela prescindible.

Mr. Domino
8.990 ptas. Puzzles
Virgin
Una instructiva (y entretenida) lección de física.

Mulan Story
7.490 ptas. Educativo
Sony
●●●◖ C
Una adaptación de la película de Disney para los más pequeños usuarios de la Play.

Master of monsters
7.990 pesetas. RPG
Virgin
●◖
Un juego monstruoso, en el sentido más peyorativo de la palabra.

N

NBA Live 99
6.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
El simulador de baloncesto por antonomasia.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

No Fear Downhill Mountainbiking
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●●●C R
Un original título, ideal para los amantes de la bici.

NHL Face Off 99
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●
Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Piños, ninjas, y mediocridad.

O

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D.



Pac-Man World
7.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●
Un brillante plataformas con Pac-Man de protagonista.

Pequeños guerreros
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●◖
Adaptación más bien justita de la película homónima.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●

Point Blank
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Como las barracas de feria, pero en la Play. Muy divertido.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Populous: El principio
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●◖ C
Un clásico del PC. Gráficos 3D y profundidad argumental.

Pro 18 World Tour Golf
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◖ C
Novedosa interfaz y vistosos campos de golf.

Puma Street Soccer
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●◖
La riqueza de movimientos es una de sus pocas virtudes.



Rally Cross 2
6.990 ptas. Conducción
Sony
●●◖ C
Jugabilidad arcade y editor de circuitos.

Rapid Racer
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●◖
Paseos en lancha por variados escenarios.

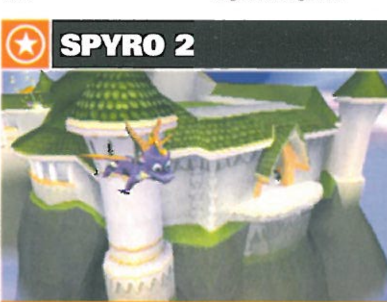
RC Stunt Copter
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●● R
Divertidísimo simulador de helicópteros de radiocontrol.

Re-Volt
7.990 ptas. Conducción
Acclaim
●●
Un planteamiento original ejecutado de forma más bien pobre.

Rival Schools
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Peleas trepidantes con estética manga a la salida del cole.

Rollcage
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◖ R
Tremendamente anárquico y original. Una gozada.

SPYRO 2



8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando.

R-Type Delta
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

R-Types
7.990 ptas. Shoot'em-up
Virgin
●●●
Un nuevo reto de los marcianitos de siempre.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●● C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Rainbow Six
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●●●
Misiones especiales antiterrorismo de gran realismo



San Francisco Rush
7.990 ptas. Conducción
GTI
●●●◐
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

Sled Storm
7.990 pesetas. Simulación
Electronic Arts
●●●● C R
Motos, nieve y gamberrismo a partes iguales

Sensible Soccer
7.990 ptas. Deportivo
GTI
●●◐
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

Syphon Filter
8.490 pesetas. Aventura en acción
Sony
●●●●◐ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS*. Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Shadow Gunner
9.995 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●●● C
Uno de robots y tiros en plan arcade.

Shadowman
7.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
●●●◐ C
Una historia truculenta con personajes carismáticos. Un título muy ambicioso que no logró cuajar.

Shangai True Valor
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●◐
Adaptación de un juego oriental milenario.

Speed Freaks
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●◐
Unos monstruos muy originales con una jugabilidad a prueba de carreras.

Spyro the Dragon
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

Sports Car GT
7.490 pesetas Carreras
Electronic Arts
●●
La lentitud en un juego de carreras es imperdonable.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◐ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.

Suikoden
8.990 ptas. Rol
Konami
R
Rol a mogollón: puedes llevar a un montón de peña.

Super Puzzle Fighter II Turbo
5.990 ptas. Puzzles
Virgin
R
Los 'luchadores callejeros' atacan de nuevo, esta vez con puzzles.



Trick'n'Snowboarders
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●
Simulador de *snowboard* con jugabilidad *made in* Capcom

Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◐
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

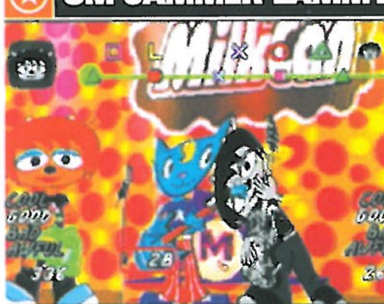
The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◐
Rol con estética manga y buen aspecto.

Tiger Woods 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
Golf accesible y bien resuelto desde el punto de vista gráfico.

TOCA 2 Touring Cars
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

Tony Hawk Pro Skater
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◐ R
Diversión y dinamismo a tope sobre cuatro ruedas, una tabla, y un señor encima haciendo monerías.

UM JAMMER LAMMY



7.490 ptas. Musical
Sony
●●●●◐ C R
Uno de los más originales y divertidos —sobre todo para más de un jugador— del catálogo de la gris.

SILENT HILL

8.490 ptas. Aventura
Konami
●●●●◐ C R
Las palabras claves son bucho biedo". Hay que jugarlo (o más bien, sufrirlo) para poder creerlo.



Tomb Raider III
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●● C
La aventura más decepcionante de Lara Croft.

Twisted Metal 2 World Tour
6.990 ptas. Acción
Sony
R
La agresividad al volante elevada a la máxima expresión. Hasta que la cuarta parte diga lo contrario, este título es el mejor de esta saga de 'combat cars.'.

UEFA Champions League
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◐
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

Unholy War
8.990 ptas. Estrategia
Proein
C
De santos no tienen ni un pelo. ¡Son muy brutos!

V2000
8.990 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●● C
Buenas ideas estropeadas por una fallida puesta en escena.

Versalles
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●◐ C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◐ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●●◐ C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.



The War of the Worlds
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●◐
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.

Warzone 2100
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

WCW/NWO Thunder
8.990 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●
Gran variedad de competiciones de lucha libre.

READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. Beat'em-up
Infogrames
●●●●◐ C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además... ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

Wild Arms
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●● C R
Rol con mucho combate y pocos gráficos.

Wing Over 2
8.990 ptas. Simulador vuelo
Sony
●●◐
Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◐ C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D y mucho más.

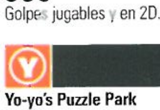
WWF Attitude
7.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
●●●●
La lucha libre alcanza un factor clave ausente hasta el lanzamiento de este título: ¡jugabilidad!

Worms pinball
6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●◐
Un pinball con los personajes de *Worms*

X-Files
8.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◐ C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

X-Games Pro Boarder
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●● C
Snowboard potente, aunque algo complicado.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.



Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendables para dos jugadores.

SOUL REAVER

8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●◐ C R
Vampiros, catedrales góticas, retos a la inteligencia y una trama épica: esta maravilla tiene todos los ingredientes para convertirse en un clásico.

V-RALLY 2

8.490 ptas. Conducción
Infogrames
●●●●◐ R
Una jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.




GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEShop A COMPRAR TU VÍDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

- PLAYSTATION+DUAL SHOCK+DISCO DEMO — 9.900
- PLAYSTATION+DUAL SHOCK +1 MANDO+MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO — 22.990
- PLAYSTATION+DUAL SHOCK +DUO SHOCK PLUS +MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO — 23.990
- SCREENBEAT SOUND STATION — 12.490
- VOLANTE MAD KATZ DUO SHOCK — 1.990
- VOLANTE SPEEDSTER — 15.490
- VOLANTE DUAL FORCE — 12.490
- VOLANTE TOPDRIVE2 — 10.490
- GAMES STATION — 5.900
- DUAL SHOCK — .500
- CONTROL PAD — 2.100
- DUO SHOCK — 3.990
- DEVASTATOR — 3.990
- MEMORY CARD — 1.390
- MEMORY CARD BLAZE — 1.790
- MEMORY CARD SONY — 2.100

PlayStation

- EL MAÑANA NUNCA MUERE — 7.490
- ASTERIX & OBELIX — 7.490
- DINO CRISIS — 8.490
- FIFA 2000 +CAMISETA — 7.490
- FINAL FANTASY VIII — 8.990
- STAR WARS: EPISODE I — 7.490
- TARZAN — 7.990
- TOMB RAIDER IV — 8.490
- RIDGE RACER TYPE 4 + WIPEOUT 3 +CRASH BANDICOOT 3 — 10.990
- 24 HORAS LEMANS — 7.490
- AMERZONE — 7.490
- CHESSMASTER II — 8.490
- CHINE — 7.490
- CHOCOBO RACER — 7.990
- DRACULA — 7.490
- ESTO ES FUTBOL — 7.990
- EXPEDIENTE X — 7.990
- EXPENDABLE — 7.490
- FORMULA ONE 99 — 7.990
- KNOCKOUT 2000 — 7.490
- LOS PITUFOS — 7.490
- MISION IMPOSSIBLE — 7.490
- NBA LIVE 2000 — 7.490
- PACMAN WORLD — 5.490
- SOUTH PARK CHEF'S LUV — 7.490
- SOUTH PARK RALLY — 7.490
- SUPERCROSS 2000 — 7.490
- ROCK'N SNOWBOARDER — 7.490
- UEFA STRIKER — 7.490
- UMJAMMER LAMMY — 7.990
- WAR OF THE WORLDS — 7.490

SI TIENES UNA TIENDA, O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL:

967 505 226

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MURIEDAS 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50

GRANADA
Obispo Hurtado, 4- 6 Local
18003 GRANADA

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49

TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75



EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

¡A LA VENTA EL 15 DE ENERO!

Donde pegan dos pegan cuatro. *Wu-Tang* viene a la Play dispuesto a darnos lo que prometía el censurado *Thrill Kill*: lucha salvaje multijugador ideal para amenizar fiestas, banquetes, bodas, bautizos y comuniones. En el próximo número de *PlanetStation* encontrarás la guía y análisis de uno de los beat'em-ups más originales aparecidos en los últimos meses.

Las plataformas también tendrán su huequecillo en nuestra próxima revista de la mano de *Spyro 2*. ¡Descubre cómo acabártelo al 100%!

¿Quién dijo que los shoot'em-ups con vista subjetiva sólo eran para PC? La versión de *Quake II* para PlayStation poco tiene que envidiar a la de los ordenadores y nosotros te acompañaremos a través de sus niveles.

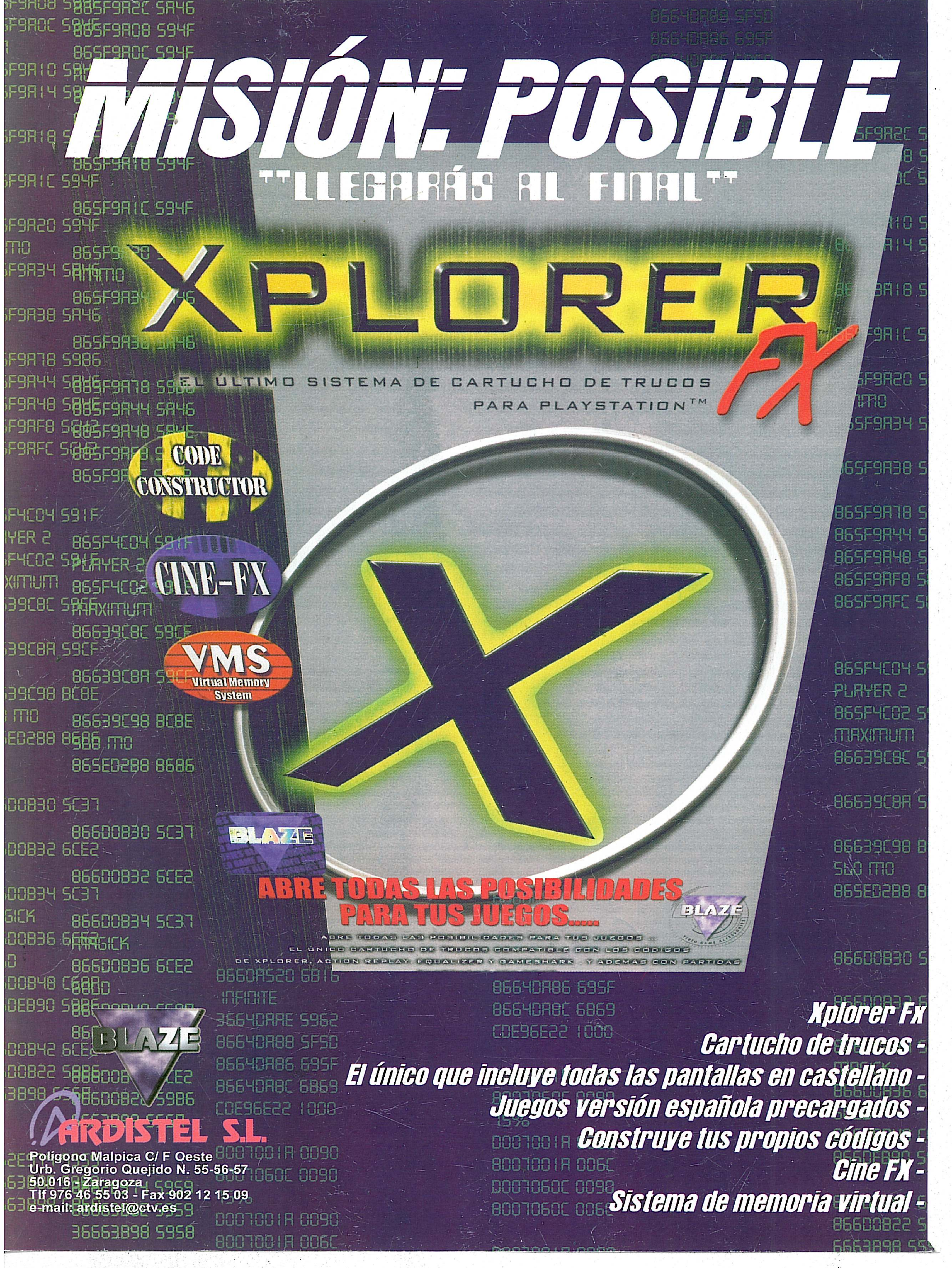
Si has logrado mantener vivos hasta ahora a tus soldados especiales en *Rainbow Six* no querrás perderte el final de nuestra guía.

Información, críticas, previas y el *savoir faire* del equipo de redacción habitual complementan el cóctel de un número que no debes dejar escapar.

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de ultima hora.



ACCESORIOS
PARA UN NUEVO MILENIO
Memorias
- De 1, 2 y 4 mb.
- Sin compresión de datos
- Alta calidad
1MB
2MB
Gamestation
Para tener todo a mano y en un solo mueble
Viper
- Dual Shock a la maxima potencia
- Una bomba en tus manos
BLAZE
Avenger Pro
- Con pedal y retroceso
- Multisistema
AVENGER
Scorpion
- N 1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema
SCORPION
BLAZE
ARDISTEL S.L.
Pol. Industrial Malpica, C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, naves 55-57
50.057 - Zaragoza
Tlf. 976 46 55 03 Fax 902 12 15 09
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es



MISIÓN: POSIBLE
"LLEGARÁS AL FINAL"
XPLORER FX
EL ÚLTIMO SISTEMA DE CARTUCHO DE TRUCOS
PARA PLAYSTATION™
CODE CONSTRUCTOR
CINE-FX
VMS
Virtual Memory System
BLAZE
ABRE TODAS LAS POSIBILIDADES
PARA TUS JUEGOS.....
ABRE TODAS LAS POSIBILIDADES PARA TUS JUEGOS ...
EL ÚNICO CARTUCHO DE TRUCOS COMPATIBLE CON LOS CODIGOS
DE XPLORER, ACTION REPLAY, EQUALIZER Y GAMESHARK , Y ADEMAS CON PARTIDAS
BLAZE
VIDEO GAME ACCESSORIES
BLAZE
ARDISTEL S.L.
Polígono Malpica C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido N. 55-56-57
50.016 - Zaragoza
Tlf 976 46 55 03 - Fax 902 12 15 09
e-mail: ardistel@ctv.es
Xplorer Fx
Cartucho de trucos -
El único que incluye todas las pantallas en castellano -
Juegos versión española precargados -
Construye tus propios códigos -
Cine FX -
Sistema de memoria virtual -